LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick

NUMÉRO 84 • JUILLET/AOUT 1997

PC & MAC

BERMUDA SYNDROME
Un jeu complet sur le CD

SALON E3 D'ATLANTA
Découvrez les futurs HITS
Lands of Lore 2 • Tomb Raider 2 • Starcraft
Daïkatana • Intertsate'77 • Ultima Online
Wing Commander 5 • Blade Runner...

Concours Star Wars
DES TONNES DE GOODIES À GAGNER !

LA DÉMO JOUABLE
THE CURSE OF MONKEY ISLAND

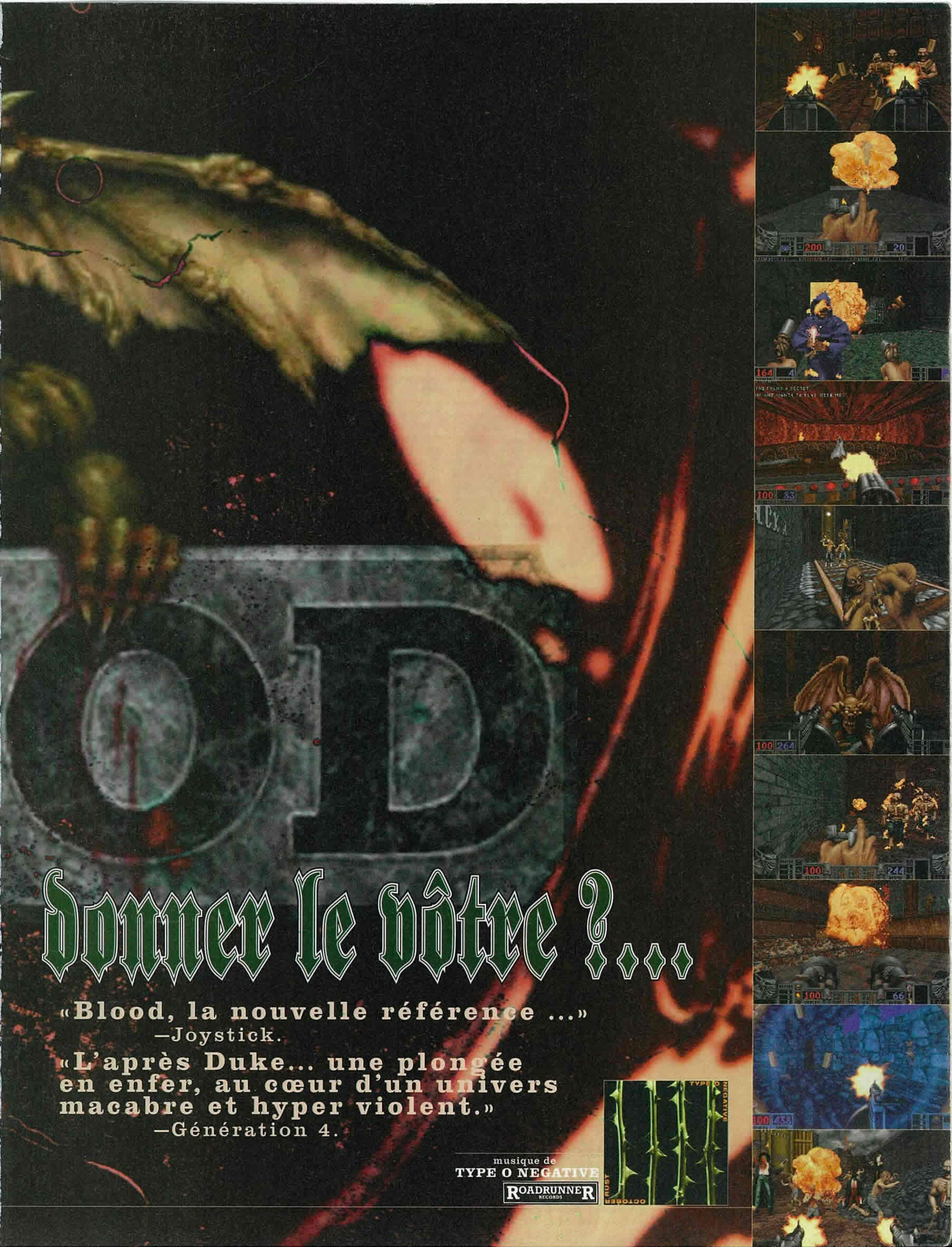
F-22 AIR DOMINANCE FIGHTING
6 PAGES DE REPORTAGE CHEZ DID

T 2788 - 84 - 38,00 F
www.joystick.fr

joystick NUMÉRO 84 • 38 F
SALON E3 D'ATLANTA • X-COM 3 • TIMESHOCK • F-22 DID
84 joystick JUILLET/AOUT 1997 • 38 F

NUMÉRO 84 • JUILLET/AOUT 1997 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH


« Blood vous changera des voleurs de poules élevés au purin. Ça parle de vengeance, de violence et c'est sanguinolant. »
—Joystick.
BLO
trez-vous jusqu'à
EIDOS
INTERACTIVE
INFORMATIONS, TRUCS ET ASTUCES AU 3615 EIDOS
WWW.HYPER-WORLD.COM
MONOLITH
Distributed by GT Interactive Software
SKYROCK
PRIORITE A LA MUSIQUE
PC CD
©1997 Monolith Productions, Inc. All Rights Reserved. Blood is a trademark of Monolith Productions, Inc. Produced and distributed under license from GT Interactive (Europe) Ltd by Eidos Interactive Limited. GT is a trademark and the GT logo © is a registred trademark of GT Interactive Corp. All other trademarks are property of their respective companies.



Donner le vôtre ?...
«Blood, la nouvelle référence ...»
—Joystick.
«L'après Duke... une plongée en enfer, au cœur d'un univers macabre et hyper violent.»
—Génération 4.
musique de
TYPE O NEGATIVE
ROADRUNNER RECORDS
TYPE O NEGATIVE
OCTOBER RUST

Sommaire

LES TESTS DU MOIS

JOYSTICK 84 • juillet-août 1997

PC CD-ROM

MAC CD-ROM

PREVIEWS PC

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92592 Levallois Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Isabelle Lacombe, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin, Stefanie Brunelle, Catherine Branchut, Emmanuel Le Coz
Secrétaires de rédaction : Simone Audissou & Lionel Barcilon
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, et Kika
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevol), Fishbone (Stéphane Hébert), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), Moulinex (Cyrille Baron), Tiberius (Pascal Pluchon), Kika (Céline Guise)
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy & Stéphane Quentin
JEUX CRACK : Gabriel Lopez

Secrétariat : Laurence Geoffroy
Publicité : Claudine Lefébvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas 01 41 34 86 93
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9. Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur : HDP - **Concepteur** : Mic Dax
Rédacteur/animateur : El Fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD
Commission paritaire N° 70725
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Illustrations : Didier Couly
Couverture : Monkey Island 3 © Lucas Arts
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un supplément de 32 pages et un CD-ROM gratuits déposés sur la couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation CD-ROM : Gana, Manu, Jérôme Darnaudet
Ed. Responsable : Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 F

DIFFUSION CONTROLE
OJD VERITE 1995

37 REPORTAGE : Le grand raout mondial des cyber jeux vidéo s'est téléporté cette année à Atlanta. Connu sous le nom d'E3 (prononcer "i-cioube"), ce salon est réputé à Joy comme étant un parcours-de-stands-au-pas-de-course-avec-40-malles-de-200-kilos-remplies-de-docs. Ne reculant devant aucun effort, hop !
24 pages d'avant-premières entièrement retranscrites sur des post-it avec des feutres rouges.



72 LES TESTS : Après l'effort, le réconfort. Devant la recrudescence d'activité des taches solaires et des mélanomes malins, Joy met en garde son public devant une exposition prolongée sur les plages. Plutôt que de bronzer idiots, lisez donc les tests de X-COM 3, WipeOut 2097, Carmaggedon, Capitalism et plein d'autres trucs non cancérigènes quoique pouvant provoquer l'épilepsie.





126 ULTIMA : On en a de la chance, à Joystick : monsieur pomme de terre a finalement été désigné comme bouffon officiel de Britania par Lord British en personne. Le point sur l'un des projets les plus amitieux du jeu en réseau : le fabuleux monde d'Ultima Online.



144 C'EST LE DELCO ! Quand rien ne va plus à la rédac, quand le PC de Kika refuse de booter et que celui de Bob Arctor se met à fumer, alors surgit mécano-man (alias Kant) le multitool entre les dents et les sockets sur l'épaule. Imbibez-vous de son savoir millénaire, dans cette nouvelle rubrique Delco.



162 JEDI KNIGHT : LA PREVIEW : C'est fou le nombre de jeux ayant un rapport de près ou de loin avec l'univers tentaculaire de "Star Wars". Mark Hammil ne figure pourtant dans aucun de ces jeux. Eh oui. En revanche, tout ce que nous avons pu glaner sur Jedi Knight se trouve dans cette preview sertie de moult photos exclusives.

206 PIPOLE : De Crafton & Xunk à Atlantis en passant par Macadam Bumper ou encore Dune, Rémi Herbulot programme des jeux depuis maintenant treize ans, des titres forts et indissociables de la culture vidéo française. Séquence nostalgie des années 80.



ET AUSSI...



GT
97
RACING





BLUE
SPHERE
ocean
Distribution exclusive par ECUDIS



12
01/10
12
01/10





LES PIEDS D'ADAM MARCHENT. NOUS LES AVONS COPIÉS.

ADAM HEANEY, ATHLÈTE DE L'EXTRÊME, PORTE LA CHAUSSURE TOUT TERRAIN ADIDAS EQUIPMENT KATMAI.

adidas®

LES CHAUSSURES FEET YOU WEAR® S'INSPIRENT DE L'ÉQUIPEMENT DE SPORT LE PLUS PARFAIT JAMAIS CRÉÉ, LE PIED. DES CONTOURS ARRONDIS ET UNE SEMELLE CRANTÉE VOUS ASSURENT PLUS DE STABILITÉ ET D'ÉQUILIBRE SUR LES TERRAINS ACCIDENTÉS. ET CELA, ADAM HEANEY VOUS LE CONFIRMERA, DÈS QU'IL AURA GRAVI CETTE MONTAGNE.

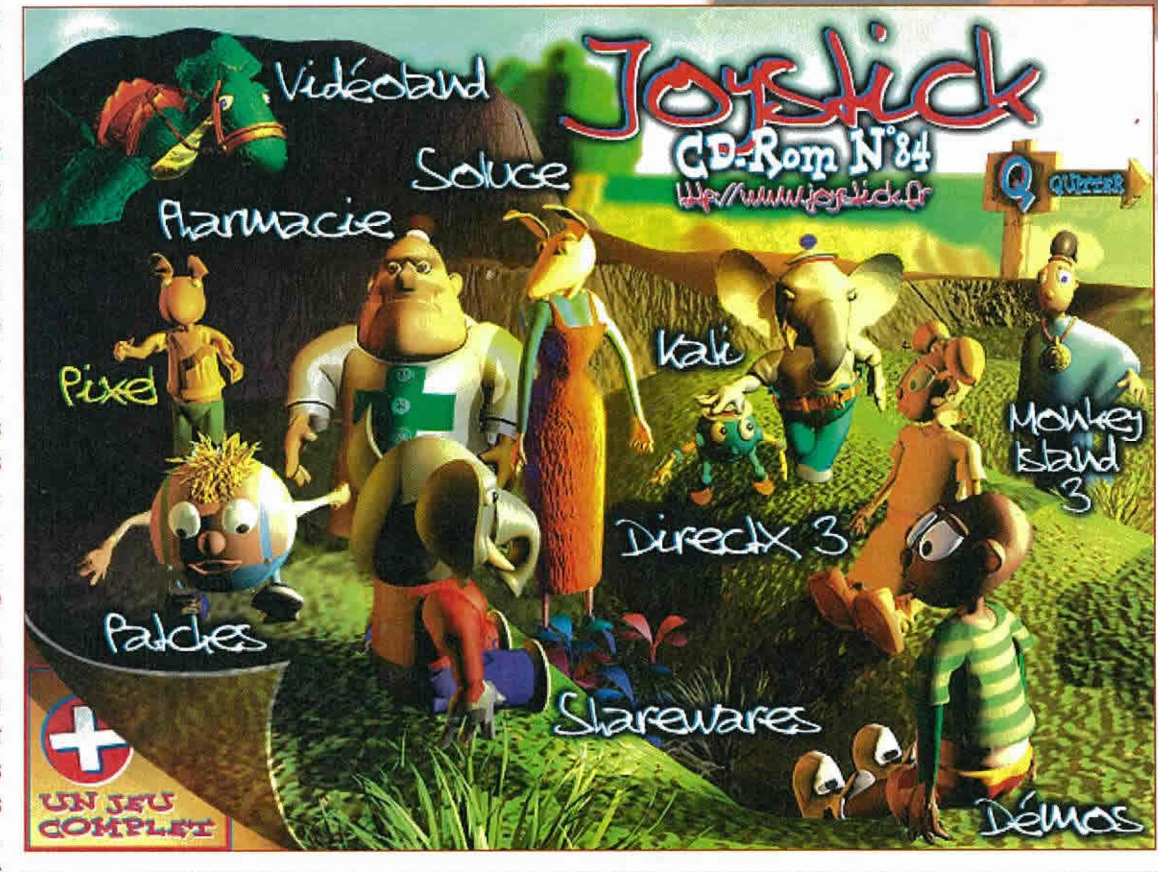
FEET YOU WEAR®

WWW.ADIDAS.DE

sommaire

Que de changements dans ce numéro d'été de Joystick. Après avoir perfectionné notre CD, ajouté un supplément Soluces de 32 pages, augmenté le prix, opté pour un boîtier CD cristal (pour les ventes en kiosques uniquement), après avoir couru jusqu'à la Seine pour rattraper Moulinex qui avait oublié ses lunettes et croyait qu'il était en Bretagne parce que c'était le rouge en plus du palmier... Mais qu'est-ce que je délire? Ah oui, je rêvais... Il est 5 heures du matin et je me suis un peu assoupi. Désolé, mais les bouclages ne sont pas toujours faciles. Bref, après avoir fait tout ça, eh ben, moi, je me suis dit, allez mon gars, je vais améliorer le sommaire. Parmi le gain d'infos appréciable en ces pages, vous trouverez un mini-mode d'emploi pour chaque démo de jeu, un récapitulatif des principaux patches et des conseils pour trouver les choses essentielles quelquefois un peu perdues dans les méandres du CD-Rom. En ce qui concerne l'actualité, on vous a carrément gâtés (numéro double oblige). Entre le jeu complet et Moulinex qui revient en Bermuda en glissant sur un fil tendu entre le Mont St-Michel et le bureau... non attendez, c'est le syndrome de pomme de terre qui court derrière son short... Oups, désolé, je m'étais à nouveau endormi. Bon, je reprends. Entre Bermuda Syndrome qui devrait vous tenir en haleine pendant quelques jours, voire quelques semaines, et les démos exclusives de LBA2 et Monkey Island 3, nous avons glissé quelques cadeaux comme deux nouveaux circuits pour Moto Racer, le programme Hack'76 pour tout éditer dans Insterstate'76, une nouvelle rubrique pour les cartes 3D, etc. Bref, pleins de trucs géniaux. Mais plutôt que de vous ennuyer avec de futiles inepties, je vous propose de jeter un œil sur ce magnifique CD n° 84, et surtout : amusez-vous bien !

Lord Casque Noir



LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum un 486 DX2 66 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 75 et d'un lecteur quadruple vitesse.

- L'INTERFACE SOUS WINDOWS 3.1

Pour augmenter la lisibilité, nous vous conseillons de passer en 640x480. Pour fonctionner, l'interface requiert la présence de Video for Windows 4.1. Si cette extension n'est pas encore installée dans votre système, vous pouvez lancer INSTALL.EXE se trouvant dans le dossier \DATA\ du CD.

ATTENTION

L'installation ou le lancement des démos depuis Windows 3.1 reste très limité et débouche souvent sur un plantage. Cela est dû aux limitations de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD31.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD-Rom.

- INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe qu'elle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480 pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou bien de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton OK de la barre des tâches puis cliquez sur "Arrêter". Choisissez l'option "Redémarrez sous DOS".

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

- COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton QUITTER du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches ALT+F4 à n'importe quel moment.

DIRECTX3

Certaines démos sous Windows 95 nécessite l'installation de DirectX3. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. Si l'installation de DirectX3 vous pose quelques problèmes, il vous faudra installer les nouveaux drivers SoundBlaster se trouvant dans le répertoire DATA\SECOURS\ du CD.

COMMENT DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Certains fichiers avec l'extension .ZIP (comme les MODS ou les DemoMakers) nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisé. Si vous n'êtes pas familiarisé avec PKUNZIP.EXE, vous pouvez utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("dézipper ") ces fichiers là où vous l'indiquez. Pour les lancer, vous devez par la suite vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquez sur le fichier exécutable.

cd-rom n°84



LE JEU COMPLET BERMUDA SYNDROME

Éditeur : Century Interactive

Distributeur : BMG Interactive

Système : Windows 3.1 et Windows 95

Remarque : Nécessite l'installation de Video for Windows (Windows 3.1 uniquement)

C'est les vacances, mais faut pas rêver. Ah, vous pensiez les passer en oubliant complètement votre ordinateur, c'est ça ? Non mais faut pas déconner, quand même. Ah ah, le coup des vacances à la cool et tout, pas à nous. Pour vous emmerder jusqu'au bout, on vous a mis un jeu complet. Et toc ! Vous allez rester devant votre écran au moment même ou tout le monde se casse. Y a pas de raison. Et puis ne vous plaignez pas trop non plus, parce qu'il est drôlement cool, ce jeu. Non seulement il tourne super bien sous Windows 3.1 ou 95, mais en plus un 486 lui suffit amplement.

L'histoire est assez classique. Vous êtes un ténébreux pilote qui se vautre lamentablement la gueule en pleine jungle. Là, vous faites la rencontre de votre vie : une belle amazone avec un sein qui dépasse. Mais tout n'est pas aussi idyllique. Entre les dinosaures qui voudront vous ingurgiter et les pièges de cette forêt étrange, vous n'avez pas fini d'en baver. Le graphisme est somptueux et l'animation des personnages mignonne comme tout.

Le principe de ce jeu d'action/aventure s'inspire quant à lui des célèbres Another World et Flashback. Vous disposez d'un inventaire assez simpliste et d'une foule de mouvements possibles. Ah oui, j'oubliais. Par souci d'économie de place sur le CD, nous n'avons placé que la version pré-installée du jeu. Vous devrez donc choisir l'option "Run from CD" et oublier l'option "Copy to HD". Cela dit, on vous a fait gagner quelque 200 mégas de place sur disque dur, alors, einh... venez pas vous plaindre.

LANCEMENT DU JEU



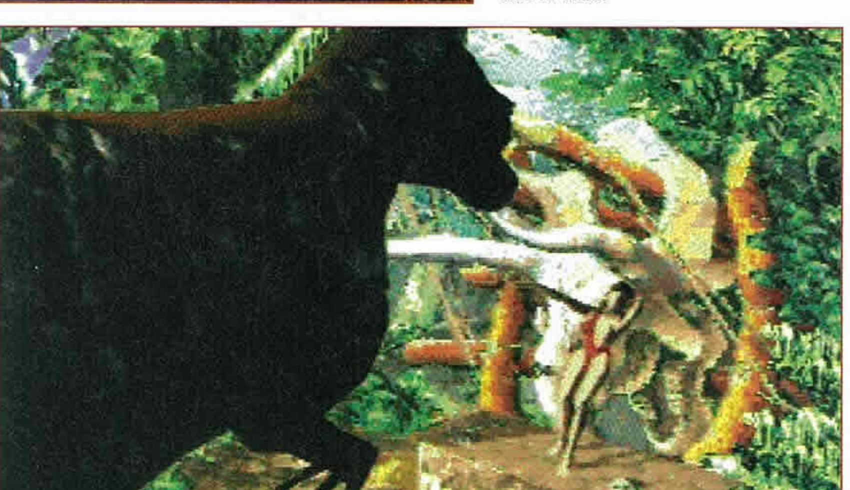
Cliquez sur le fichier SETUP.EXE se trouvant dans la racine du CD.

MODE D'EMPLOI

Après le lancement, quatre choix sont proposés : Nouvelle partie, Restaurer une partie, Sauver une partie et Quitter le jeu. Appuyez sur la touche ECHAP ou sur le bouton droit de la souris pour revenir à ce menu pendant le jeu.

TOUCHES

CTRL ou ALT Gr : affiche les fenêtres de statut.
TAB : affiche la fenêtre d'action/inventaire.
Dans ce mode, utilisez les flèches pour sélectionner l'action ou l'objet de votre choix.
Puis valider avec la touche ENTRÉE.
Utilisez les touches Haut et Bas pour permuter entre les armes.





MOUVEMENTS

Curseur gauche ou droit : se déplacer à gauche ou à droite.
Curseur haut : sauter ou escalader si Jack se trouve devant un obstacle.
Curseur Bas : s'accroupir, recharger son arme ou descendre.
SHIFT (ou MAJ)+ Curseur gauche ou droit : courir.
SHIFT + Curseur haut : sauter en face.
Curseur haut tout en courant : saut en longueur.
Curseur bas + Curseur gauche ou droit : rouler dans l'une ou l'autre direction.
SHIFT + Curseur bas : Descendre et s'accrocher à une plate-forme.
Maintenez enfoncée la touche SHIFT pendant une chute pour vous rattraper au premier obstacle venu.

LORSQUE JACK SE TROUVE À PROXIMITÉ D'UN OBJET.

TAB pour afficher la fenêtre d'action/inventaire, choisir la main puis Entrée.

UTILISER LES OBJETS.

TAB pour afficher la fenêtre d'action/inventaire, mettre en sur-brillance l'objet à utiliser puis ENTRÉE.

PARLER À D'AUTRES PERSONNAGES.

TAB pour afficher la fenêtre d'action/inventaire, choisir la bouche puis ENTRÉE. Sélectionner ensuite à l'aide des touches du curseur haut et bas la réponse souhaitée, puis ENTRÉE.

UTILISER LA PRINCESSE.

TAB pour afficher la fenêtre d'action/inventaire, choisir la princesse, puis ENTRÉE. Elle agira en fonction de la situation.

UTILISER UNE ARME.

ESPACE pour prendre l'arme. Curseur haut ou bas pour viser. ESPACE pour tirer. SHIFT pour ranger l'arme. Curseur haut ou bas pour recharger l'arme si besoin est, mais seulement lorsqu'elle est sortie.

UTILISER UNE ÉPÉE.

ESPACE pour prendre l'arme. ESPACE pour attaquer ou parer. ESPACE + Curseur gauche ou droit pour assener un coup dans ces directions. SHIFT pour ranger l'arme.





LES DÉMOS



THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Éditeur : LucasArts

Distributeur : Ubi Soft

Système : Windows 95

Remarque : Nécessite l'installation de DirectX.

Avouez que pour une surprise, c'est une belle surprise, non ? La démo de The Curse of Monkey Island en exclusivité, c'est pas un chouette de chouette cadeau pour les vacances, ça ? Ce soft est pour le moins très attendu. Si vous avez eu l'occasion de finir les deux premiers épisodes de cette aventure, vous n'êtes pas sans savoir que l'humour y est omniprésent et que la durée de vie est importante. Ce troisième volet jouit de graphismes superbes et l'interface est encore plus simple à utiliser qu'auparavant. On attend avec impatience sa sortie en magasin.

De par la précocité de cette démo, nous n'avons pu avoir de version française. Si l'anglais n'est pas votre fort, je vous donne juste une astuce pour vous en sortir : discutez avec le petit pirate jusqu'à ce qu'il finisse par pleurer. Il vous donnera deux objets importants.



LANCEMENT DE LA DÉMO

Pour lancer cette démo, vous devez cliquez sur l'icône COMI.EXE se trouvant dans le répertoire \MONKEY3\ du CD (sur la page de l'interface, il est précisé qu'il faut lancer CURSE.EXE mais c'est une erreur).

MODE D'EMPLOI

Comme vous pourrez le constater, l'interface de Monkey 3 a évolué depuis les deux premiers épisodes. La scène d'intro passée, utilisez la souris pour placer le curseur sur l'endroit à atteindre ou sur l'objet qui vous intéresse jusqu'à ce qu'il devienne rouge. Appuyez et laissez appuyé pour faire apparaître le médaillon regroupant les actions. Il y a trois icônes : une main, un crâne et un perroquet.



La main représente les actions PRENDRE, POUSSER et UTILISER.

Le crâne représente l'action EXAMINER.

Le perroquet regroupe les actions PARLER, GOUTER, SOUFFLER et MORDRE.

Laissez appuyé le bouton gauche pour sélectionner l'icône voulu. Relâchez le bouton gauche de la souris.

Utilisation de l'inventaire. Cliquez sur le bouton droit de la souris pour faire apparaître l'inventaire. Cliquez avec le bouton gauche pour prendre un objet ou laissez-le appuyé pour le médaillon d'actions. Pour utiliser un objet sur un autre au sein même de l'inventaire, superposez-les. Pour lâcher l'objet, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Vous pouvez sous-titrer les dialogues (en anglais hélas) en appuyant sur ALT-T.

Pour quitter la démo, tapez ALT-X et Y.





EXCLUS

LBA2

Éditeur : Adeline Software

Distributeur : Electronic Arts

Système : Windows 95 et MS-DOS

Remarque : Nécessite l'installation de DirectX sous Win95.

On vous en parle depuis longtemps et on vous l'offre en exclu dans ce numéro d'été. Little Big Adventure 2 remet en selle Twinsen et ses acolytes. Si le principe du jeu reste identique à celui de LBA1, le moteur a entièrement été refait. Ainsi, les décors sont désormais calculés en temps réel, ce qui permet de rendre chaque tableau selon un infinité d'angle, et ce en appuyant simplement sur la touche ENTRÉE. Vous pourrez également constater que les principaux défauts du premier volet ont été entièrement gommés. Mais essayez plutôt, vous verrez.



LANCEMENT DE LA DÉMO

Après avoir décompressé le fichier LBA2DEMO.ZIP se trouvant dans le répertoire \DATA\DÉMOS\LBA2\ du CD, vous devrez cliquer sur INSTALL.EXE sous Windows ou bien taper INSTALL.EXE dans le répertoire de décompression (si vous êtes sous DOS) pour procéder à l'installation finale. Lancer ensuite la démo en tapant ou en cliquant DEMO dans le répertoire d'installation.

Pour décompresser la démo, reportez vous à l'encadré "Comment décompresser des fichiers ?"

MODE D'EMPLOI

Curseur haut Avance
Curseur bas Recule
Curseur droit Tourne à droite
Curseur gauche Tourne à gauche
Espace Action du comportement en cours
NORMAL Parler / Lire / Chercher / Utiliser
SPORTIF Sauter
AGRESSIF Combattre
DISCRET Se Cacher
ALT Lance la Balle Magique ou utilise l'arme sélectionnée (La trajectoire change en fonction du comportement)
X + Fleches Esquive (dépend du comportement)
W / Z / End Accès rapide à l'action du comportement Normal (Parler, Lire, Chercher, Utiliser)
ENTREE Recentre la caméra sur Twinsen (intérieur et extérieur)



CONTROL Menu comportement
SHIFT Inventaire
ESC Quitter le jeu (retour Menu Principal)
F1 Configuration du clavier
F2 / S Sauve une partie
F3 / L Charge une partie
F4 / O Menu des Options
F5 Accès rapide Comportement Normal
F6 Accès rapide Comportement Sportif
F7 Accès rapide Comportement Agressif
F8 Accès rapide Comportement Discret

MENU COMPORTEMENT

Gardez la touche **CONTROL** enfoncée.
DROITE, GAUCHE Change Comportement
HAUT, BAS si possible, accède à d'autres comportements...
(proto-pack, conque, scaphandre, etc.)

INFORMATIONS DU MENU COMPORTEMENT

Barre Rouge Points de Vie
Barre Bleue Pouvoir Magique



Pièce Argent (Kashes)
Clef Nombre de clefs possédées
Trèfles à 4 feuilles Vies restantes (vous avez besoin de boîtes à trèfles pour les stocker)

INVENTAIRE

Touche **SHIFT**
DROITE, GAUCHE, HAUT, BAS Déplace la sélection
F1 Donne des infos supplémentaires
ENTREE Utilise l'objet sélectionné si c'est possible
ESC, SHIFT Quitte l'inventaire

HOLOMAP

Appuyez sur **TAB, H** ou **ENTRÉE** sur l'objet Holomap dans l'inventaire
DROITE, GAUCHE, HAUT, BAS Tourne la planète.
ESPACE/ENTREE Bascule entre le mode Planète et Carte.
ESC Retour au jeu.

EXCLUS

MOTO RACER

Éditeur : Delphine Software
Distributeur : Electronic Arts
Système : Windows 95
Remarque : Nécessite l'installation de DirectX. Carte 3D fortement recommandée !

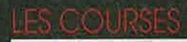
Décidément, les cadeaux pleuvent à tout va dans ce numéro double. Electronic Arts vous offre en exclusivité deux nouveaux circuits pour la version commerciale de ce superbe jeu de moto. Un circuit course et un cross. Le circuit de course vous entraîne sur une piste et non sur une route. Vous pourrez ainsi goûter aux joies des 24 Heures du Mans ou je ne sais quelle autre compétition. Le circuit cross est réellement magnifique. Vous passerez du bord de mer aux pistes de sable du Paris-Dakkar. Si je puis me permettre l'expression, Electronic Arts ne s'est pas foutu de votre gueule !

Si vous ne possédez pas encore ce superbe jeu, vous pouvez toujours installer la démo jouable, question de baver un peu.

La version complète de Moto Racer comporte 8 circuits différents, jusqu'à 24 concurrents, 8 bécanes aux performances variables et deux modes de conduites, vitesses manuelles ou automatiques. De plus, de 2 à 8 joueurs peuvent s'affronter en réseau ou sur Internet, et 2 joueurs par câble série ou modem.







LES COURSES SUPPLÉMENTAIRES

INSTALLATION

Décompressez le fichier MOTOTRAC.ZIP se trouvant dans le répertoire \DATA\DÉMOS\MOTOADD\ du CD. Cliquez ensuite sur le fichier SETUP.EXE pour procéder à une installation automatique. Attention, ces circuits s'installeront dans le répertoire du jeu qui doit être obligatoirement présent sur votre disque dur.

MODE D'EMPLOI

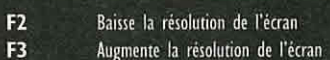
Après le démarrage du jeu, sélectionnez l'icône Option, puis Data Disk. De là, vous aurez accès aux deux nouveaux circuits. Bonne route !

LA DÉMO

LANCEMENT DE LA DÉMO.

Décompressez le fichier MRDEMO.ZIP se trouvant dans le répertoire \DATA\DÉMOS\MOTOR\ du CD. Cliquez ensuite sur l'exécutable DEMO.EXE se trouvant dans le répertoire choisi au moment de la décompression.

MODE D'EMPLOI



F1	Ecran d'aide
SHIFT+F1	Info sur le mode d'affichage
F2	Baisse la résolution de l'écran
F3	Augmente la résolution de l'écran
F4	Mode 16/9 ON/OFF
F5	Change de vue
F6	Vue intérieur
F7	Type de compteur
F8	Signals ON/OFF
F9	Type de carte
F11	Menu son dur écran ON/OFF
F12	Menu configuration d'affichage sur écran ON/OFF
ESC	Retour en arrière
TAB	Vue arrière
CTRL-V	Voix ON/OFF
CTRL-S	Son ON/OFF
CTRL-J	Mode Joystick et Joypad
CTRL-K	Mode Clavier
CTRL-P	Pause

+ et - du pavé numérique
Augmente ou diminue le nombre de détails

JACK NICKLAUS 4

Éditeur : Accolade
Distributeur : Electronic Arts
Système : Windows 95
Remarque : Nécessite DirectX

La quatrième version de cet excellent jeu de golf au graphisme splendide.



LANCEMENT DE LA DÉMO

Après l'installation (SETUP.EXE dans le répertoire \DATA\DÉMOS\JN4DEMO\ du CD), lancer la démo depuis le bouton DÉMARRER de la barre des tâches.

MODE D'EMPLOI

Cliquez sur le golfeur ou frappez ESPACE pour afficher le Swing.

Cliquez une fois pour commencer le swing, re-cliquez une fois pour ajuster la force et re-cliquez une dernière fois pour ajuster la précision entre les deux marques du bas.

Bouton droit de la souris = Menu.

NEED FOR SPEED 2

Éditeur : Electronic Arts
Distributeur : Electronic Arts
Système : Windows 95
Remarque : Nécessite DirectX



La suite du célèbre simulateur de conduite automobile. Les amateurs de 'oitures apprécieront.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Après décompression (en cas de problème, cliquez sur NFS2DEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DÉMOS\NFS2\ du CD), placez-vous dans le répertoire que vous avez choisi pour la décompression et cliquez sur le fichier NFSW.EXE.

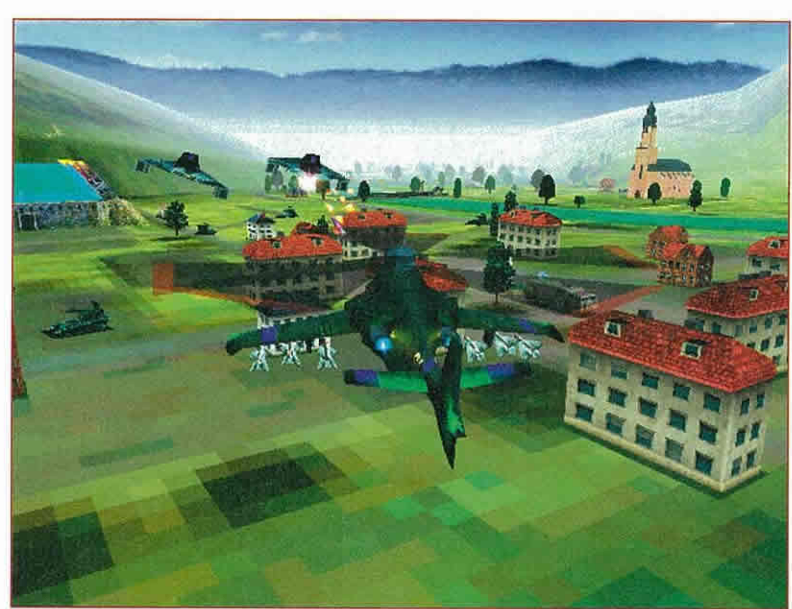
MODE D'EMPLOI

Bien qu'il soit possible de jouer au clavier, je vous conseille de jouer avec un volant ou un Joystick.
Curseur Haut pour accélérer
Curseur Gauche et Droit pour se diriger
Curseur Bas pour freiner
Touche Q et W pour passer ou rétrograder les vitesses.

EXTREME ASSAULT

Éditeur : BlueByte
Distributeur : Ubi Soft
Système : Windows 95 et MS-DOS
Remarque : Aucune

Un jeu d'hélicoptère qui, comme vous pourrez le voir, promet énormément. Attention, il ne s'agit pas d'un simulateur, mais d'un jeu de tir.



LANCEMENT DE LA DÉMO

Après décompression (en cas de problème, cliquez sur le fichier EXTREME1.EXE dans le répertoire \DATA\DÉMOS\EXTREM\ du CD), placez-vous dans le répertoire de destination et tapez la commande START.BAT sous DOS (ou LOWCOL en cas de problèmes graphiques) ou cliquez sur ce même fichier sous Windows 95.

MODE D'EMPLOI

Les touches peuvent être redéfinies à l'intérieur du programme. De par leur nombre important, consultez leur fonction par ce biais-là ou dans le fichier README.TXT.

LEGACY OF KAIN

Éditeur : Crystal Dynamics/Activision

Distributeur : Ubi Soft

Système : Windows 95

Remarque : Nécessite DirectX

Le prochain jeu d'aventure/action d'Activision. Vous incarnez un vampire qui suce tout ce qui bouge. Bien que cette démo ne soit qu'une pré-version, le jeu s'avère passionnant avec un principe à la Zelda et un moteur 3D qui n'est pas encore finalisé, mais devrait être très joli. Notez que dans la version finale, on pourra même se transformer... breeeuuuh !

LANCEMENT DE LA DÉMO

Après décompression (en cas de problème, cliquez sur l'exécutable KAINDEMO.EXE situé dans le répertoire \DATA\DÉMOS\KAIN\), cliquez sur le fichier.

MODE D'EMPLOI

Touches du curseur = pour se diriger et pour naviguer dans les menus.
CTRL = Attaquer
ALT = Action/Sucer le sang
ESPACE = Utilisation d'un sort
F1 = Armes, sorts et Inventaire des armes
F3 = Menu des sorts
F4 = Menu des objets
F5 = Zoom +/-
F6 = Carte
F7 = Menu des options
F11 = Modifie le GAMMA (la luminosité)
F12 = Change la résolution
ESC = Retour en arrière.

TERRACIDE

Éditeur : Eidos

Distributeur : Eidos

Système : Windows 95

Remarque : Nécessite DirectX.
Carte 3D fortement recommandée

Vous connaissez Descent II ? Eh bien, c'est pareil mais en beaucoup mieux, avec des effets visuels très chouettes. Si vous avez une carte 3D, vous allez vous régaler !

LANCEMENT DE LA DÉMO

Décompresser le fichier et lancer SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire de décompression. L'installation terminée, débutez le jeu en passant par le bouton DÉMARRER de la barre des tâches.

MODE D'EMPLOI

De par le nombre important de touches (nous n'avons pas assez de place dans le mag), nous vous laissons le soin de les consulter vous-même en ouvrant le fichier TERRACIDE README disponible depuis le menu DÉMARRER de la barre des tâches.



X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

Éditeur : Capcom

Distributeur : Acclaim

Système : MS-DOS

Remarque : Aucune

Il y a avait bien longtemps que nous n'avions pas vu de jeu de baston pour PC. Celui-ci est signé Capcom, connu pour le très célèbre Street Fighter. Un gage de qualité.

LANCEMENT DE LA DÉMO.

Après décompression du fichier, placez-vous dans le répertoire de destination et tapez XMEN.

MODE D'EMPLOI JOUEUR 1

F1 = Commencer la partie
A = Gauche
D = Droite
Z= Haut
S = Bas
Coup de poing = T,Y,U
Coup de pied = G,H,J
F10 = menu de configuration
ESC = Quitter
ESPACE = Pause
Pour plus d'infos, voir le fichier XMENKEYS.TXT.

INTERSTATE 76

Vous trouverez le répertoire \I76\ du CD des tas d'utilitaires pour Interstate'76, donc Hack'76, l'éditeur de voiture. Un beau cadeau d'Activision pour les lecteurs de Joystick ! Voir les fichiers README qui leur sont associés pour de plus amples informations.

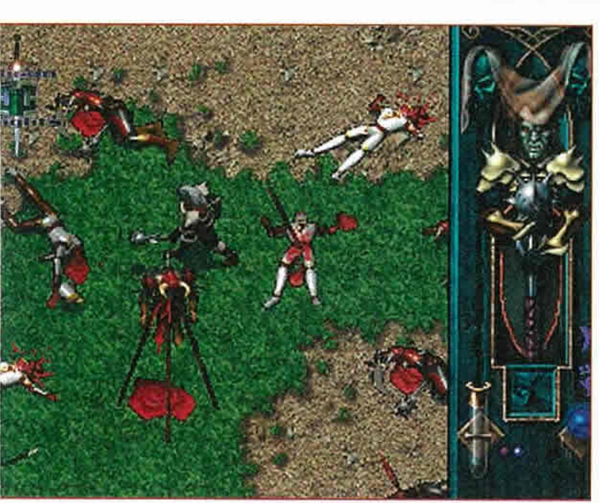
INTERSTATE 76

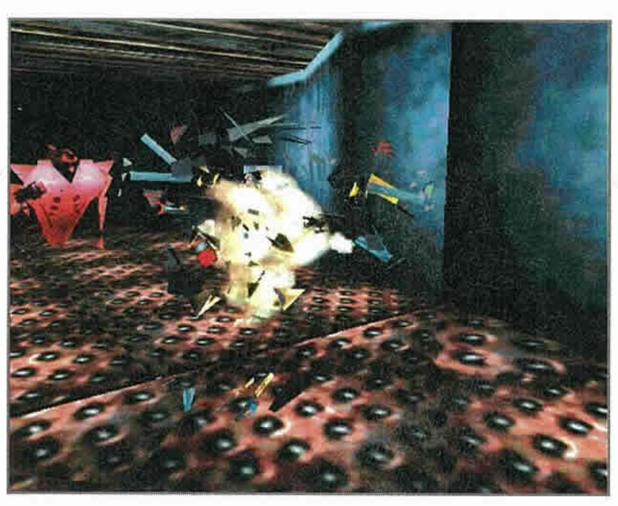


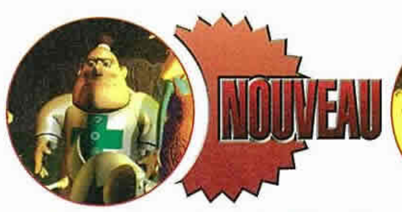
LES PATCHES

(OU MISES A JOUR)

Dans ce répertoire, vous trouverez des mises à jour pour différents jeux.







PHARMACIE

Voilà une rubrique qui regroupe tous les utilitaires qui peuvent, un jour ou l'autre, vous sauver la vie. Accessible depuis l'interface ou plus simplement depuis le programme JOYSLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD (bouton SECOURS), ce répertoire vous permettra dans un premier temps d'installer des choses essentielles pour bien utiliser votre CD. Vous y trouverez ainsi un éditeur hexadécimal pour saisir les Jeux Cracks du Joystick Soluces, des antivirus, le programme Winzip pour manipuler facilement les fichiers ZIP et les derniers drivers pour SoundBlaster en cas de problème avec DirectX. Pour accéder à ces fichiers depuis le DOS, allez dans le répertoire \DATA\SECOURS\



SHAREWARES

Vous connaissez déjà cette rubrique puisqu'elle regroupe, via Joylist, des sharewares, des programmes lecteurs, des démos de demomakers et des musiques. Il existe désormais un bouton pour les cartes 3D réunissant tous les patches et démos pour toutes ces cartes. Ce mois-ci, vous trouverez par exemple la démo le Grand Bleu pour 3Dfx (qui fonctionne !), le patch 3Dfx d'Outlaws, MDK pour Rendition et la correction pour 3Dfx/Cyrix de Formula 1.



KALI

Vous êtes sur Internet et vous aimeriez jouer à plusieurs. Eh bien, qu'à cela ne tienne : installez cette version de Kali95 et connectez-vous sur WWW.JOYSTICK.FR



DIRECT X3

La plupart des jeux sous Windows 95 nécessite l'installation du module DirectX. Si vous ne l'avez pas déjà fait, alors cliquez sur la dame.



SOLUCE

La solution de Pandora Directive.



PIXEL

Une partie des images du gagnant du mois, Daniel Rochas. Vous aussi, envoyez vos images à Joystick, Concours Pixel, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex et gagnez l'un des jeux du Top de la Rédac au choix.



VIDÉOLAND

La vidéo déconne. C'est Moulinex, ce mois-ci. Oui, parce que Seb, il se repose...



QUITTER



PARTIE MAC

Ben, y a presque rien pour Mac ce mois-ci. La vidéo de Broken Sword (les Chevaliers de Baphomet), quelques sharewares, des utilitaires, un programme lecteur et un fanzine. Pas d'interface ce mois-ci, désolé. Au fait, n'oubliez pas de voter pour le référendum dans les News. Compte tenu du faible lectorat Mac et de l'actualité de plus en plus pauvre, nous nous demandons s'il est bien nécessaire de conserver la partie Mac dans le mag. Alors, défendez-vous. Votez à donf, les gars !

X-WING VS TIE FIGHTER

Vous trouverez dans le répertoire \XVST\ du CD un éditeur de missions et un utilitaire pour tricher. Voir les fichiers README qui leur sont associés.

X-WING VS TIE FIGHTER

CLUB INTERNET

Pour bénéficier de l'offre gratuite d'abonnement d'un mois au Club-Internet, lancez l'installation des kits en cliquant sur CLUB31.EXE ou CLUB95.EXE dans la racine du CD puis indiquez le numéro suivant : F1JEC4121.

CLUB INTERNET

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom de des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps ou de données liée à l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Donc, le courrier des lecteurs. Donc. L'adresse n'a pas changé : Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Le principe non plus n'a pas changé : envoyez vos charmantes bafouilles et dites-nous tout ce que vous pensez. Et même si nous ne répondons pas au courrier directement, nous lisons attentivement toutes les lettres.



Dilemme

Nicolas s'inquiète pour sa machine, il veut lui refaire une beauté à la fin de l'année, pour Noël, mais hésite. Au passage, il nous livre quelques commentaires sur les changements et nouveautés survenus dans Joystick.

Comme l'exige la coutume, je me présente : je suis Nicolas, j'ai 17 ans et je suis un passionné total des jeux PC (comme tant d'autres...). Je me décide aujourd'hui à utiliser Word (version 1997 de l'expression "prendre sa plume") afin de vous exposer mes appréciations et questions.

Premièrement, je me réabonne. Ça fait du bien, au journal et à moi... Mais ceci n'est qu'un détail.

Deuxièmement, je me réjouis de la nouvelle notation de Joy : choisir entre 5 jeux ayant obtenu de 90 % à 95 % était devenu difficile.

Ensuite, merci pour cette vague de fraîcheur dans vos news : les âneries stupides, moi, j'adore (un bon point pour les blagues Carambar d'il y a quelques mois). Il est vrai qu'on vous avait rappelés à l'ordre. Merci à ceux qui se sont manifestés pour moi.

Dernière petite appréciation : Joy le nain, ça, c'est grand ! Je sais qu'il serait inconcevable d'en pondre un chaque mois, mais pour l'E3, par exemple, ce serait bien... Bonne idée, en tout cas.

Enfin, je vous cire les pompes façon grand standing, mais passons au but de ma lettre : investir ou pas ? Bon, j'entends Intel qui gueule déjà "oh oui !", mais je modère.

En fait, mon problème est le suivant : je suis l'heureux possesseur d'un P90. Il me satisfait, mais bon... Le monde informatique (la comète, oui !) va si vite ! Vivre avec un P90, c'est bien, mais je me demande une chose : 3Dfx ou pas 3Dfx ? En voilà une question qui me tracasse. Parce que si j'avais un P166, c'est tout bon, mais là, je sais pas. Risquerai-je gros en investissant ? Je veux dire, est-ce que je pourrai profiter de la même fluidité qu'un P150 en D3D natif ? je ne voudrais pas être déçu...

Autre alternative : j'ai vu chez un VPCiste, un P200 à 1 989 F. et des P166 à 1 599 F. Je me doute que le MMX y est pour quelque chose. Ma question est la suivante : pensez-vous que l'on puisse encore acheter des Pentium non MMX vers cette période de froid où un gaillard se balade en rouge en distribuant des cadeaux ? Cette période étant ma seule opportunité d'achat, nouveau Pentium ou pas nouveau Pentium ? Une donnée supplémentaire : mon budget pour processeur + 3Dfx est de 2 500 F. Est-ce jouable ? Il est à noter que, chez ce VPCiste, la Monster 3D est à 1 189 F...

Voilà, j'en ai fini avec les questions. Je caresse l'espoir que vous me répondiez en serrant les dents...

Tu peux desserrer Nicolas, c'est bon, nous sommes arrivés dans la page du courrier, tout va bien. Avant de répondre à tes questions, quelques remarques sur les tiennes, de remarques.

Merci pour le coup du réabonnement. Oui, ça fait du bien, inutile de le cacher : avoir des abonnés, c'est l'idéal pour faire vivre un canard. Donc, hop, merci. Donc.

Pour les notes, effectivement nous avons revu notre système de notation à la baisse, même si le mois dernier était un cas particulier : nous n'avions jamais vu autant de bons jeux. Tu le verras dans les pages suivantes, ce n'est pas le cas ce mois-ci, beaucoup plus triste. Précision tout de même qu'il ne faut pas prendre nos appréciations pour paroles d'Evangile : il ne faut jamais oublier ses goûts personnels. Un jeu ayant obtenu une note inférieure à un autre peut également mieux te convenir. Il faut toujours tenir compte de ses goûts, de ses coups de cœur personnels.

Oui, nous tenons compte de vos commentaires, et effectivement les blagues Carambar, les commentaires d'Howard Bulot ou les Horoscopes sont apparus parce que vous nous aviez "rappelés à l'ordre". On ne le dit jamais assez : nous lisons attentivement vos lettres et tenons compte de tous les commentaires qui nous tombent dans les mains.

Et enfin, content que tu aies apprécié Joy Le Nain. L'expérience sera très certainement renouvelée. En tous cas, tous les mois, à partir de ce numéro, vous trouverez une extension à Joystick avec des guides de jeux. Le coup du Joy Le Nain pour l'E3 était effectivement une bonne idée, malheureusement pas réalisable cette fois-ci. Nous avons déjà repoussé la date de sortie du canard tout spécialement pour l'E3, nous ne pouvions techniquement pas en faire plus. Une prochaine fois, peut-être, si ces couillons ne nous casent pas le prochain salon à la fin du mois, comme cette année.

Les questions maintenant. Je ne te conseille pas d'opter pour une carte 3Dfx avant d'upgrader ton microprocesseur. Malheureusement. Les jeux supportant la carte 3Dfx, et ceux qui la supporteront dans les mois à venir sont bien souvent également gourmands en puissance, malgré l'adjonction d'une carte 3D. Du coup un P90 serait un peu juste, et tu ne profiterais pas vraiment de l'accélération 3D.

Il est difficile de prédire l'avenir, mais a priori les prix devraient encore baisser d'ici l'arrivée de notre pote en rouge qui distribue des cadeaux à la fin de l'année. Du coup, ton budget de 2 500 francs pourrait, je dis bien "pourrait", s'avérer suffisant. C'est du quasi-sûr. Les MMX et les Pentium Pro devraient dominer le marché de Noël prochain, ce qui est une véritable aubaine pour quelqu'un qui voudra "se contenter" d'un P166 + carte 3Dfx. D'autant qu'une 3Dfx, dans le domaine du jeu, semble d'ores et déjà plus intéressante qu'un Pentium MMX.

Une technologie pousse l'autre, c'est le cas depuis le ZX81, et à chaque fois les prix baissent. Et puis on n'est pas toujours obligé de jouer aux dernières nouveautés, au contraire. Les jeux de l'année dernière, passés dans les collections "budget", tournent superbement bien sur les bécanes d'aujourd'hui. Deux avantages.

Logos supplémentaires

Yannick nous écrit de Suisse pour nous suggérer l'adjonction de quelques logos bien explicites dans nos pages de tests. Et il a du monde derrière, qui le soutient, des potes qui lui font des réflexions.

Il est 22 heures, j'écoute le dernier CD de IAM, je lis le numéro 82 de votre mag et en passant en revue vos tests, je remarque une chose : à l'endroit où vous notez qui a fait le jeu, la configuration et sous quel programme il tournera, je trouve dommage que vous ne rajoutiez pas une icône, celle du logo Cyrix. Ça serait cool que les possesseurs de ce système sachent si le jeu testé pourra tourner sous ce dernier. Dans le numéro 76, au test de NHL97, j'ai été merdé en achetant ce dernier dès lors que j'ai vu qu'il n'était pas optimisé pour le Cyrix.

Autre chose encore, si vous pouviez mettre une icône représentant un volant pour dire, aux heureux possesseurs d'un volant, si le jeu de voitures testé pourra être joué avec ce dernier. Dans les deux cas, je ne suis pas le seul à penser ça. Plusieurs de mes potes m'ont déjà fait la réflexion, et c'est pour ça que je vous écris.

Va pour le logo avec le volant. Même si, d'habitude, nous mentionnons la possibilité d'utiliser un tel périphérique dans le texte, l'ajout d'un logo supplémentaire est effectivement une bonne idée. Dès le prochain numéro nous le mettrons en place. Et ce logo, entre nous, nous l'appellerons "yannick" en ton honneur, tiens. "Hey, Screamer 3, je lui mets un yannick ou pas ?", "Oh non, chié, le jeu est pas compatible yannick"...

Quant au logo Cyrix, il aurait effectivement eu sa place il y a quelques mois (désolé pour NHL97), mais il nous semblerait un peu désuet aujourd'hui. En effet, les éditeurs font maintenant attention aux processeurs Cyrix. L'engin commence à être connu de tout le monde, et tous les jeux tourneront sur ce dernier, sauf rares exceptions. Cela reviendrait vite à mettre un logo Cyrix en haut de chaque test, ce qui est un peu inutile.

En revanche, nous n'oublierons pas de vérifier si les jeux fonctionnent correctement sur Cyrix, et dans le cas contraire, nous le signalerions bien évidemment en bonne place dans le test.

Rassure tes potes, tous tes potes qui t'ont fait des réflexions. Rassure-les, surtout.

En bref

Voici quelques extraits juteux de plusieurs autres lettres, histoire de partager les réflexions de tous avec tout le monde.

F.G. de Marseille

"Le Pentium 2, c'est bien beau, mais à l'heure du MMX il faudrait qu'Intel ralentisse un peu le rythme de sortie de son matériel, car, à la longue, les consommateurs ne vont plus pouvoir suivre la cadence. Il faudrait qu'ils concentrent leurs efforts sur un seul produit tout en concevant un nouveau projet et ainsi sortir de nouvelles puces avec de vraies innovations. Mais comment leur faire comprendre cela ?"

O.P. de Foix

"Messieurs les éditeurs, pensez donc à tous ces mordus de la micro qui, comme moi (la majorité), n'ont pas assez de ronds pour 'surfer sur le Web' comme on dit. Ça nous fout l'angoisse."

Rapport aux circuits de Pod qu'il faut télécharger sur le Net.

Benjamin Bertho de Bruxelles

"Rien que de penser que mon fric ira chez Billou, ça me donne envie de casser ma chaise, ma table, mon voisin, mon prof de maths, Jonathan que j'emm* ?@ et de brûler mon slip. Tout ça pour dire que ça m'énerve de payer pour que des gros milliardaires s'en mettent encore plus plein les fouilles."

Stephen Couratier de Clermont-Ferrand

"Il faut maintenant considérer les softs comme étant deux softs différents, et faire donc deux tests qui n'ont pas la même finalité. Il faut créer une partie 'tests de jeux en réseau', c'est impératif."

GFX

"J'ai réussi à planter Batman 95 en changeant la résolution de 640x480 au maximum, les couleurs de 256 à 16 millions et les petites polices en grandes. Très fort, non ?"

Yann Pinczon du Sel, de Moyvillers

"CD-Rom n° 83. Alors là, je dis bravo. Bravo aux deux Olivier qui, si j'en crois l'interface, ont composé ces musiques."

SONDAGE

Une odeur entêtante d'herbe sèche et d'ambre solaire entre par la fenêtre, portée par un air chaud comme du pain. Le bourdonnement des insectes couvre le résumé de l'étape du Tour de France, déchiré par des éclats de rires clairs, coupants comme le diamant. C'est pas juste, dehors, vos potes s'amusent et pas vous car il faut finir ces putains de devoirs de vacances et écrire à Mamie. Ben voilà, ça recommence ; voici venu le temps de notre sondage annuel. Le bon plan, c'est que vous pouvez le faire à la plage et qu'en prime, les cinq premiers à nous le renvoyer recevront l'excellent Interstate '76 d'Activision.

VOUS ET JOYSTICK

1. Depuis quand lisez-vous Joystick ?
- ☐ Moins d'un an
- ☐ Entre 1 et 2 ans
- ☐ Entre 2 et 3 ans
- ☐ Depuis plus de 4 ans

2. À quelle fréquence

	Lisez-vous ?	Achetez-vous ?
Tous les mois	☐	☐
6 à 10 fois par an	☐	☐
3 à 5 fois par an	☐	☐
1 à 2 fois par an	☐	☐
Moins d'une fois par an	☐	☐
C'est la 1re fois	☐	☐

3. Chez votre marchand de journaux habituel, vous arrive-t-il de ne pas trouver Joystick ?
- ☐ Souvent
- ☐ Quelquefois
- ☐ Jamais

4. Si vous ne trouvez pas Joystick
- ☐ Vous allez chez un autre marchand de journaux
- ☐ Vous achetez un autre magazine concurrent
- ☐ Vous n'achetez aucun magazine concurrent

5. En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Joystick ?
- ☐ Aucune
- ☐ Une
- ☐ Deux
- ☐ Trois ou plus

6. Quelle note d'appréciation sur 20 donneriez-vous à Joystick ?

......../20

7. Par rapport à il y a un an, avez-vous l'impression de lire Joystick
- ☐ Avec plus d'intérêt
- ☐ Avec moins d'intérêt
- ☐ Avec autant d'intérêt

8. Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de Joystick ?
- ☐ Je suis abonné
- ☐ Je l'ai acheté chez un marchand de journaux
- ☐ Une autre personne de mon foyer l'a acheté
- ☐ Un ami me l'a prêté ou donné
- ☐ D'une autre façon

9. Ce numéro de Joystick, vous l'avez
- ☐ Lu en entier ou presque
- ☐ Lu en partie
- ☐ Survolé
- ☐ Pas du tout lu

11. Par rapport à il y a un an, trouvez-vous le CD-Rom de Joystick

	Mieux	Moins bien	Identique
L'interface	☐	☐	☐
Le contenu	☐	☐	☐

12. En général, éprouvez-vous des difficultés à utiliser nos CD-Rom ?
☐ Oui ☐ Non

14. Trouvez-vous que les notes de nos tests soient
- ☐ Trop dures
- ☐ Trop cool
- ☐ Juste comme il faut

15. Trouvez-vous que l'information donnée par Joystick soit
☐ Fiable ☐ Peu fiable

13. Que pensez-vous des différentes rubriques du CD-Rom de ce numéro ?

Vous appréciez	Beaucoup	Un peu	Pas du tout
Les démos jouables	☐	☐	☐
Les démos tournantes	☐	☐	☐
Les patches	☐	☐	☐
Les sharewares	☐	☐	☐
Les niveaux inédits pour un jeu	☐	☐	☐
La rubrique SOS/Pharmacie	☐	☐	☐
La rubrique Pixel	☐	☐	☐
Les reportages	☐	☐	☐
Les gros tests de + de 10 pages	☐	☐	☐
La soluce du mois	☐	☐	☐

10. Que pensez-vous des différentes rubriques de ce numéro de Joystick ?

Vous avez lu	En entier	En partie	Survolé	Pas lu	Votre note sur 20
Le sommaire CD p. 8	☐	☐	☐	☐	...../20
Le courrier des lecteurs p. 14	☐	☐	☐	☐	...../20
Les News p. 18	☐	☐	☐	☐	...../20
Le reportage salon E3 p. 37	☐	☐	☐	☐	...../20
Les dossiers techniques	☐	☐	☐	☐	...../20
La rubrique Quoi de neuf p. 40	☐	☐	☐	☐	...../20
Le Top de la rédaction p. 70	☐	☐	☐	☐	...../20
Les tests p. 72	☐	☐	☐	☐	...../20
Les gros tests de + de 10 pages	☐	☐	☐	☐	...../20
Le concours p. 99	☐	☐	☐	☐	...../20
Les tests brefs p. 122	☐	☐	☐	☐	...../20
La rubrique Réseau p. 124	☐	☐	☐	☐	...../20
La rubrique "C'est le Delco !" p. 144	☐	☐	☐	☐	...../20
La rubrique Consoles p. 146	☐	☐	☐	☐	...../20
Les gros plans et reportages p. 148	☐	☐	☐	☐	...../20
Les previews p. 160	☐	☐	☐	☐	...../20
La rubrique Loisirs p. 204	☐	☐	☐	☐	...../20
La rubrique Pipole p. 206	☐	☐	☐	☐	...../20
Les petites annonces p. 208	☐	☐	☐	☐	...../20
Le supplément Joystick Soluces	☐	☐	☐	☐	...../20

16. Que pensez-vous de Joystick Soluces
☐ C'est une bonne idée, le produit est sympa
☐ C'est une bonne idée, mais le produit est raté
☐ C'est une mauvaise idée
☐ Ça vous est indifférent

17. Avez-vous déjà acheté un hors-série de Joystick ?
Note/20 (en cas d'achat)
H-S Flashback (printemps 96) ...../20
☐ Je l'ai acheté ☐ Je ne l'ai pas acheté
H-S Flight Simulator (oct 96) ...../20
☐ Je l'ai acheté ☐ Je ne l'ai pas acheté
H-S Monkey Island(déc 96) ...../20
☐ Je l'ai acheté ☐ Je ne l'ai pas acheté

18. Avez-vous accès à un minitel ?
☐ Oui
☐ Non

19. Si oui, vous connectez-vous sur le 3615 Joystick ?
☐ Oui, régulièrement
☐ Oui, parfois
☐ Non, jamais

20. Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20 au serveur 3615 Joystick
...../20

21. Avez-vous un accès Internet ?
☐ Oui
☐ Non
☐ Non, mais je compte en avoir un d'ici six mois

22. Si oui, allez-vous sur le Web Joystick (au http : //www.joystick.fr) ?
☐ Oui, régulièrement
☐ Oui, parfois
☐ Non, jamais

23. Sur ce dernier, consultez-vous notre forum sur l'actualité des jeux vidéo ?
☐ Oui
☐ Non, jamais

24. Si vous vous connectez sur le Web Joystick, que souhaiteriez-vous y trouver (plusieurs réponses possibles) ?
☐ Plus de news
☐ Plus de tests
☐ Plus de démos
☐ Plus de discussions avec les programmeurs
☐ Plus de jeux en réseau

VOTRE ÉQUIPEMENT

25. Indiquez-nous les matériels que :
Vous utilisez Vous comptez acquérir
Dans votre foyer **Personnellement d'ici un an**
PC à base d'un processeur
☐ 486 ☐
☐ Pentium 60 à 100 ☐
☐ Pentium 120 ou 133 ☐
☐ Pentium 150 à 200 ☐
☐ Pentium MMX ☐
☐ Pentium Pro ☐
☐ Pentium II ou K6 ☐
☐ Autre (Cyrix, AMD, etc.) ☐
☐ Processeur inconnu ☐
Autres
☐ Mac 68030/040 ☐
☐ Power Macintosh ☐

26. Quelle est la mémoire vive actuelle de votre ordinateur ?
☐ De 4 à 8 Mo
☐ De 8 à 16 Mo
☐ De 16 Mo à 32 Mo
☐ Plus de 32 Mo
☐ Je ne sais pas

27. Quel système d'exploitation utilisez-vous ?
☐ Windows 95
☐ Windows 3.1 et MS-DOS
☐ Windows NT
☐ Linux
☐ OS 2
☐ Autre

28. Comptez-vous acquérir dans les six mois
Un modem Oui ☐ Non ☐
Une carte 3D Oui ☐ Non ☐

29. Côté cartes 3D, indiquez-nous les matériels que
vous possédez sur votre PC **vous comptez aquérir d'ici un an**
☐ Matrox Mystique ☐
☐ Virge (Diamond Stealth 3D) ☐
☐ Rage (ATI) ☐
☐ 3Dfx (Diamond Monster, Orchid Righteous, Guillemot Maxigamer) ☐
☐ Power VR (Appocalypse) ☐
☐ Ne sais pas ☐

30. Possédez-vous un modem ?
☐ Oui ☐ Non

31. Si vous possédez un modem, précisez sa vitesse
☐ 14 000 Bauds
☐ 28 000 Bauds
☐ 33 600 Bauds
☐ Vitesses supérieures (X2, 57 600)

32. Jouez-vous en réseau ?

	Souvent	Parfois	Jamais
Chez vous en réseau local	☐	☐	☐
En salle de jeu en réseau local	☐	☐	☐
Par Internet avec un modem	☐	☐	☐
En connection directe	☐	☐	☐
À un contre un avec un modem	☐	☐	☐
Sur Net Stadium	☐	☐	☐
Sur Kali	☐	☐	☐
Sur Internet Gaming Zone	☐	☐	☐

33. Si vous jouez sur Kali, précisez sur quel channel
☐ Club Internet
☐ Overgame
☐ Joystick
☐ Kali 1 & 2

34. Depuis combien de temps jouez-vous sur micro ?
☐ Depuis moins d'un an
☐ De 1 à 2 ans
☐ De 2 à 3 ans
☐ De 3 à 4 ans
☐ Plus de 4 ans

35. Côté console
Vous possédez personnellement
Vous comptez acquérir d'ici un an
☐ Sony PlayStation
☐ Sega Saturn
☐ Nintendo 64
☐ Console 16 bits
☐ Autre console
☐ Aucune console

VOS LOISIRS

36. Combien de jeux micro possédez-vous ?

....

37. Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?

....

38. À quelle fréquence achetez-vous des jeux ?
☐ Au moins une fois par semaine
☐ Au moins une fois par mois
☐ Au moins une fois tous les 2 mois
☐ Au moins une fois tous les 3 mois
☐ Moins souvent

39. Quels sont les types de jeux qui vous branchent le plus ?

	J'adore	J'aime beaucoup	J'aime un peu	Je déteste
Jeux d'aventure	☐	☐	☐	☐
Jeux de rôles	☐	☐	☐	☐
Stratégie en temps réel	☐	☐	☐	☐
Wargames	☐	☐	☐	☐
Simulations de course	☐	☐	☐	☐
Simulations de vol	☐	☐	☐	☐
Autres simulations	☐	☐	☐	☐
Jeux de combat	☐	☐	☐	☐
Jeux de sport	☐	☐	☐	☐
Jeux de plates-formes	☐	☐	☐	☐
Doom like	☐	☐	☐	☐
Jeux de tir	☐	☐	☐	☐

40. Quel budget consacrez-vous, chaque mois, à votre micro (accessoires, jeux, mags...)
☐ Moins de 100 F
☐ De 100 à 200 F
☐ De 200 à 300 F
☐ De 300 à 400 F
☐ De 400 à 500 F
☐ De 500 F à 1 000 F
☐ Plus de 1 000 F

41. Achetez-vous des jeux en "budget" ou en "collections économiques" (moins de 100 F) ?
☐ Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

42. Jouez-vous dans les salles d'arcade ?
☐ Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

43. Lisez-vous régulièrement d'autres magazines dédiés aux jeux micro ? Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20 à ces magazines.
Je lis :
➡ Régulièrement
➡ Occasionnellement **ma**
➡ Pas lu depuis un an **note/20**
☐☐☐ Génération 4 ...../20
☐☐☐ PC Team ...../20
☐☐☐ PC Fun ...../20
☐☐☐ PC Mag loisirs ...../20
☐☐☐ PC Player ...../20
☐☐☐ PC Soluces ...../20
☐☐☐ Cyber Stratège ...../20

44. Parmi les magazines suivants, lisez-vous
➡ Régulièrement
➡ Occasionnellement
➡ Pas lu depuis un an
☐☐☐ PlayStation Magazine
☐☐☐ Joypad
D'autres magazines sur les jeux consoles (Consoles +, Player One, etc.)
☐☐☐ SVM
☐☐☐ SVM Mac
☐☐☐ Compatible PC Mag
D'autres magazines PC "pro" et "semi-pro"(l'OI, PC Direct, etc.)
☐☐☐ Vidéo 7
☐☐☐ Première
☐☐☐ Onze Mondial
☐☐☐ Entrevue

45. Quel matériel audiovisuel possédez-vous dans votre foyer ?
☐ Chaîne Hi-Fi
☐ Télévision "normale"
☐ Télévision 16/9e
☐ Home Theatre
☐ Magnétoscope
☐ CDV

46. Regardez-vous les émissions de télévision
Cyberflash sur C+
☐ souvent ☐ rarement ☐ jamais
Cyberculture sur C+
☐ souvent ☐ rarement ☐ jamais

QUI ÊTES-VOUS

47. Vous êtes
☐ Un homme ☐ Une femme

48. Quel âge avez-vous ? ....ans

49. Quelle est votre situation et celle du chef de famille(si ce n'est pas vous) ?
➡ Vous **Le chef de famille ➡**
☐ Agriculteur ☐
☐ Artisan ou commerçant ☐
☐ Cadre sup. ou profession libérale ☐
☐ Cadre moyen ☐
☐ Employé ☐
☐ Ouvrier ☐
☐ À la recherche d'un emploi ☐
☐ Retraité ☐
☐ Étudiant ☐
☐ Lycéen ☐
☐ Collégien ☐
☐ Sans profession ☐

50 Vous habitez
☐ Paris ☐ La région parisienne
☐ La province ☐ L'étranger

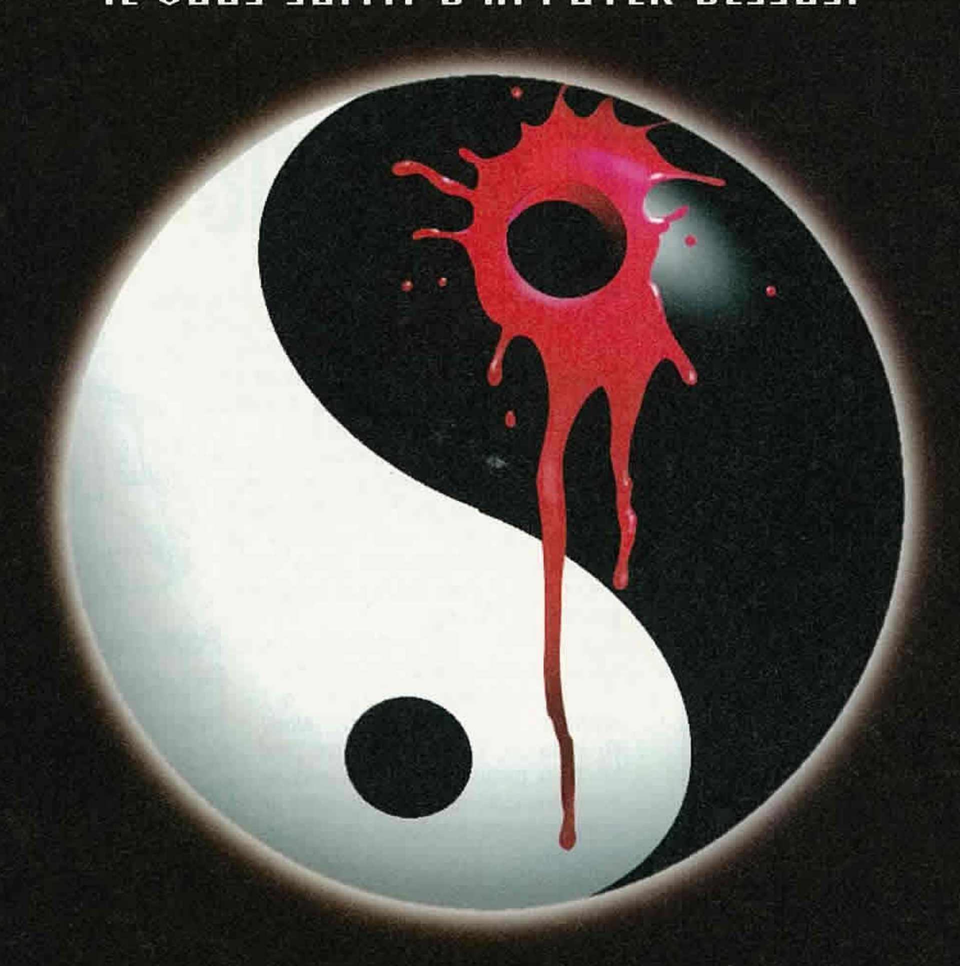
51 Quel est votre numéro de département ? ....

VOUS AVEZ D'AUTRES CHOSES À NOUS DIRE ?
DES REMARQUES, DES SUGGESTIONS, DES CRITIQUES ?
Écrivez-les sur papier libre, nous les lirons avec intérêt. Tout est fini ? Merci d'envoyer ce questionnaire à l'adresse suivante : Perfo 10, Enquête Joystick, 8 rue Canelinat, 94400 Vitry-sur-Seine. **Et n'oubliez pas d'indiquer votre adresse ci-après, si vous souhaitez participer au tirage au sort pour recevoir Interstate '76.**

....
....
....
....
....

Shadow Warrior

LES CREATEURS DE **DUKE NUKEM 3D™**
VOUS OFFRENT UN NOUVEAU MOMENT DE DÉTENTE...
IL VOUS SUFFIT D'APPUYER DESSUS.



Les créateurs de DUKE NUKEM ont encore frappé... Plus fort, plus grand, plus dur...

Shadow Warrior va exploser comme du napalm dans le cœur de tous les ninjas virtuels et leur mettre le feu aux poudres.

Des zombies sumos à pulvériser... Des samouraïs sataniques à massacrer... Des bulldozers d'acier à maîtriser...
D'ignobles monstruosités à brutaliser... Des geishas athlétiques à annihiler...
D'horribles ennemis à exterminer... Et des armes mortelles à récupérer.

Pénétrez dans l'environnement en 3-D le plus sophistiqué du monde... et taillez-vous un sushi sur mesure.

Bientôt disponible









EIDOS INTERACTIVE



PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Ben oui, Joystick augmente de 3 balles. J'en entends qui râlent déjà, mais voyons plutôt le côté positif de la chose. C'est nouveau, et une nouveauté est toujours bonne à prendre. Hum... pas super, cet argument. Je veux dire par là que Joystick n'avait pas changé de tarif depuis le numéro 60, il y a deux ans et quelques. L'argument béton, c'est que Joystick sera plus épais de 16 pages en moyenne, et surtout que vous retrouverez, tous les mois, Joystick Soluces. 32 pages de soluces et d'aides de jeux avec des vrais morceaux de soluces dedans et pas de pub. Pour l'anecdote, l'augmentation du prix ne couvre que la moitié des frais occasionnés par cet ajout de pages. Et ça représente plus de boulot pour nous, mais ça vaut le coup. Bref, chacun fait un effort. En prime, la place utilisée précédemment par les soluces et autres astuces (environ 6 pages) va pouvoir servir à autre chose dans Joystick. Je résume : 3 francs = 32 pages + 16 + 6. 18 centimes la page, pas cher. Vous remarquerez que je ne parle pas du boîtier cristal du CD. Ben non, ça, c'est financé par la pub, ce qui est normal puisque seuls les magazines vendus en kiosque pourront en bénéficier. Là, on n'y est pour rien, c'est une question de frais postaux. Cela dit, pas de panique, les abonnés, on vous réserve quelques surprises. Naturellement, votre abonnement reste à l'ancien prix (d'ailleurs, c'est aussi valable ce mois-ci, des fois que vous souhaitiez vous abonner. Beuh, j'ai l'impression de faire de la retape, là. Faites ce que vous voulez). Quoi qu'il en soit, n'hésitez pas à écrire pour nous dire ce que vous pensez de tout ça. Et que cela ne vous empêche pas de répondre au sondage. Là-dessus, à plus, on file tous au restau grâce aux thunes que vous... Oups ! Zut, grillé.

Cyrille Baron

Macintox

Depuis des mois, on se pose une question d'importance : est-ce qu'on continue à tester les jeux Macintosh dans Joystick et à consacrer une partie du CD au Macintosh ? Plutôt que de répondre à votre place, on a décidé de vous mettre à contribution. Si vous souhaitez que l'on continue à le faire, envoyez-nous une petite bafouille à : Joystick Macintosh, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.
J'insiste, envoyez seulement une lettre pour nous dire oui. Si vous n'envoyez pas de lettre, eh bien, l'équation est simple : en dessous de 2 000 réponses, on laisse tomber.

Il a gagné !

Il y a quelques mois, sur un CD-Rom de Joystick, nous avions lancé un sondage. Nous sommes en train de décortiquer toutes vos réponses, les gars, histoire de voir ce qui vous plaît et ce qui ne vous plaît pas. Et puis peut-être d'améliorer un peu Joy, si le cœur nous en dit.
En attendant, nous avons effectué le tirage au sort, parce qu'il y avait un abonnement à Joystick à gagner, symboliquement, comme ça, pour vous remercier de répondre. Et c'est notre gars Julien Martinez d'Uriage dans l'Isère qui a gagné. Bravo alors. Du coup.
À la question : "Qu'aimeriez-vous voir ou ne pas voir dans les futurs numéros de Joystick ?", Julien a répondu : "Plus de pingouins". Alors, en voilà un, tout spécialement pour lui. Enfin, pingouin à part, tout cela ne vous empêche pas de répondre à notre nouveau sondage, sur papier cette fois.

POUR VOUS, JULIEN, CE MAGNIFIQUE PINGOUIN PATINANT SUR UN MORCEAU DE BANQUISE, DÉCOUPEZ LES CONTOURS, PLIEZ SELON LES POINTILLÉS (BIENSÛR AUPARAVANT, IL FAUT COLLER LE PINGOUIN SUR DU CARTON)...

Délits d'initiés

Quatre employés de la firme informatique teutonne S.A.P. sont actuellement soupçonnés d'être impliqués dans une sombre affaire de délits d'initiés. Selon l'hebdomadaire "Spiegel", ces derniers auraient eu vent de la déconfiture de leur entreprise et auraient aussitôt revendu leurs actions. On se demande comment ça va se passer pour les 3 128 actionnaires d'Apple Computers.

Tant va la thune à l'eau...

Unix utilisait déjà la technologie du "load balancing" consistant en un branchement de plusieurs modems sur plusieurs comptes Internet pour multiplier la fréquence de transmission des paquets TCP. Désormais, cette technologie sera accessibles sous Windows 95. Matt Jones, étudiant en informatique, et un de ses amis, programmeur chez un provider du Minnesota, se sont penchés depuis quelque temps sur le problème. Il ne reste qu'à acheter un second modem, une deuxième ligne de téléphone et à se payer un second compte chez notre fournisseur d'accès, qui se fera une joie de nous assister dans cette dernière démarche.

Errata

Dans la série "Je m'a gourré", sachez que l'excellent CD consacré au Festival de Cannes, testé en page 170 de Joystick n° 83, est édité par Index, Télérama et Pathé n'étant que co-producteurs. Par ailleurs, Cryo, développeur de l'excellent Atlantis, testé en page 84 de Joystick n° 83, est un studio de développement et un éditeur FRANCAIS. Pourquoi a-t-on écrit Cryo Angleterre ? Pfft, ceci s'appelle une erreur de maquette. Euh bon ok, c'est aussi une erreur de relecture.

Pas de jeu au bureau

Le sénateur républicain de la Caroline du Nord Launch Faircloth en veut aux gens qui jouent au bureau. Sa proposition de loi vise à interdire l'installation de jeux sur les ordinateurs des institutions fédérales américaines. Hop, plus de Duke en réseau. Et plus de Tetris. Le sénateur estime que l'engouement des fonctionnaires pour le jeu coûte des millions de dollars aux contribuables en perte de productivité. Et si on interdisait la pollution et le conditionnement d'air, qui coûte des heures de productivité pour cause de rhumes et autres bronchites ? Remarquez, à Joy, côté conditionnement d'air, on ne craint rien. Bah, c'est plus sain. Mais pfffft, qu'est-ce qu'on joue !

Electronic Arts investit

Le détour par la bourse et le ballet des actions semblent devenir un passage obligé pour toutes les sociétés d'informatique visant à bien grossir. C'est donc au tour de 3Dfx de trouver des investisseurs et des fonds par l'intermédiaire de la bourse. Après les promesses d'achats de Sega, toujours pas tenues à ce jour, c'est Electronic Arts qui vient d'annoncer un investissement de 3 millions de dollars dans la compagnie à la carte 3D. Voilà de quoi rassurer ceux qui craignaient que la 3Dfx ne soit qu'une mode éphémère : la carte s'installe de plus en plus dans la durée.

Telex medusant

Hipnotic Entertainment, les gars responsables de Quake Mission Pack 1 et du développement en cours de SiN, n'est plus. Ils ont changé de nom et deviennent Ritual Entertainment.

Riche en fer et équilibré

Kellogg's propose aux consommateurs de céréales ricains le CD-Rom des Aventures de Batman et Robin. Miam... super, les nouvelles céréales aux super héros avec de vrais morceaux de super héros dedans. On veut les mêmes !



Siège

Distribué par Ubi Soft et développé par Telstar, Siege est une simulation de siège. Dois-je en dire davantage ? Oui ? Bon... euh, c'est un produit en S-VGA (et en 3D aussi), où le joueur incarne un siégiste partant à l'asssaut de diverses élévations médiévales comme des châteaux qu'il pourra d'ailleurs assiéger gaiement pour de longs sièges. C'est assez, là ?

Sybex, Sybex, encore

À peine la version finale de Netscape Communicator vient-elle de sortir, que déjà paraît un livre de Henri Lilen aux éditions Sybex dans sa collection Megapoche : "La Micro" par la Grande Poche. Bon. L'ouvrage s'intitule en toute simplicité "Netscape Communicator", sans doute pour qu'on ne le confonde pas avec un calendrier aztèque. Vendu 98 F pour 443 pages, l'affaire pourrait paraître excellente si l'auteur ne s'était pas senti obligé de consacrer le tiers du volume à un historique d'Internet et un passage en revue de tous les protocoles, du FTP au Telnet. Pour continuer dans la foulée, le bouquin est accompagné d'un CD-Rom d'installation d'Infonie.

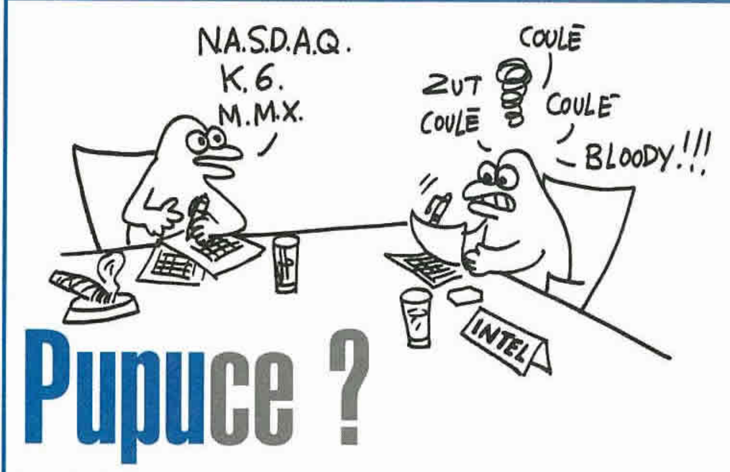
news

Peter Molyneux : de la grenouille au Lion

On en sait un peu plus sur la nouvelle société de Peter Molyneux, qui, maintenant que Dungeon Keeper est terminé, a quitté Bullfrog. Sa nouvelle boîte devrait s'appeler Lion Head (le nom est encore provisoire), et Molyneux a déclaré que, pour conserver une petite structure, Lion Head ne dépasserait pas les 25 employés, et qu'ils ne développeraient pas plus d'un jeu à la fois. Ses dernières années passées à Bullfrog, depuis le rachat de la société par Electronic Arts, semblent l'avoir fait souffrir.

Pour être sûr de son indépendance, Peter Molyneux a entièrement financé la création de la société. Comme ça, plus de batailles pour obtenir des délais ou des fonds pour financer ses jeux : il est à nouveau le chef. Malgré tout, le premier jeu Lion Head, qui, dixit Peter Molyneux, "sera le plus important de ma carrière et touchera un thème jamais abordé par les jeux", devrait être édité par Electronic Arts. Ce dernier a donc réussi à garder Peter Molyneux, ou en tout cas ses jeux, malgré les tentatives de récupération d'Eidos.

D'autres anciens de Bullfrog ont déjà rejoint Peter Molyneux, notamment Mark Webley et Dennis Hassabas, qui ont respectivement participé à la réalisation de Theme Hospital et de Theme Park. Steve Jackson, un autre grand pape du jeu qui s'intéresse décidément de plus en plus aux jeux vidéo, devrait également s'impliquer d'une façon ou d'une autre dans Lion Head.



Pupuce ?

Depuis plusieurs mois, les ventes de processeurs Intel ne cessent de dégringoler en Europe et en Asie au profit d'IBM/Cyrix (Acer, LC, Trigen) et AMD (Vobis, Fugitsu). Un nouveau souci pour Intel, après le catastrophique lancement du Pentium 2 et l'enthousiasme mitigé que suscite jusqu'à présent le MMX, qui se traduit depuis début juin par une baisse de ses actions au NASQAD, est la désaffection de Digital Equipment Corps. DEC a en effet décidé d'équiper ses stations Venturis FX-2 de K6 d'AMD. Heureusement, Dell fait le chemin en sens inverse et s'en retourne vers Intel. Lors d'une récente conférence de presse en Allemagne, Michael Dell a en effet déclaré "avoir perdu beaucoup d'argent avec d'autres constructeurs que Intel". Je ne sais pas comment il se débrouille parce que, nous les joueurs, on en gagne plutôt beaucoup en faisant confiance à d'autres constructeurs qu'Intel, justement.

Le monde à l'envers

Return to Krondor et Betrayal at Krondor, les jeux, étaient basés sur les romans heroic-fantasy de Raymond E. Fest, et s'inspiraient du monde qu'il avait imaginé. Dans la série "c'est le monde à l'envers", voilà que l'auteur sort maintenant deux romans basés sur les jeux. Des adaptations en romans des jeux adaptés de ses romans... C'est de plus en plus compliqué, ces histoires.

Mulder ou j'fais un malheur

Résultats d'un sondage commandé par CNN/Times à propos des ovnis : 64 % des Américains croient que les aliens ont déjà contacté les humains, 37 % pensent que le gouvernement des États-Unis a été contacté le premier. 9 % pensent qu'il y avait des extraterrestres voyageant aux côtés de la comète de Hale-Bopp. 80 % sont persuadés que le gouvernement des USA nie obstinément les faits, et 8% affirment avoir vu un ovni de leurs yeux. Lorsque l'on compare ces pourcentages avec les chiffres d'audience de "X-Files" dans ces lointaines contrées, tout devient limpide. Chez nous, 33 % des gens mangent tous les jours du saumon à l'oseille de chez Picard Surgelés.

Maxis et Electronic Arts s'associent

C'est l'un des deals les plus impressionnants de ces dernières années : Maxis et Electronic Arts ont fusionné. Maxis rejoint EA, et y deviendra un label, très certainement. Les deux cofondateurs de Maxis, Jeff Braun et Will Wright (auteur du premier Sim City) ont l'air drôlement contents, parce que leurs actions Maxis vont se transformer en actions Electronic Arts, de même que tous les autres actionnaires de Maxis. Les négociations ont duré près de neuf mois, et l'accord devrait être effectif à partir d'août prochain.

Cette fusion ne signifie pas que les Sim vont disparaître, bien au contraire : Sim City 3000, Streets of Sim City et Lunar Sim devrait ainsi bientôt voir le jour.

La peau de croco, c'est bô

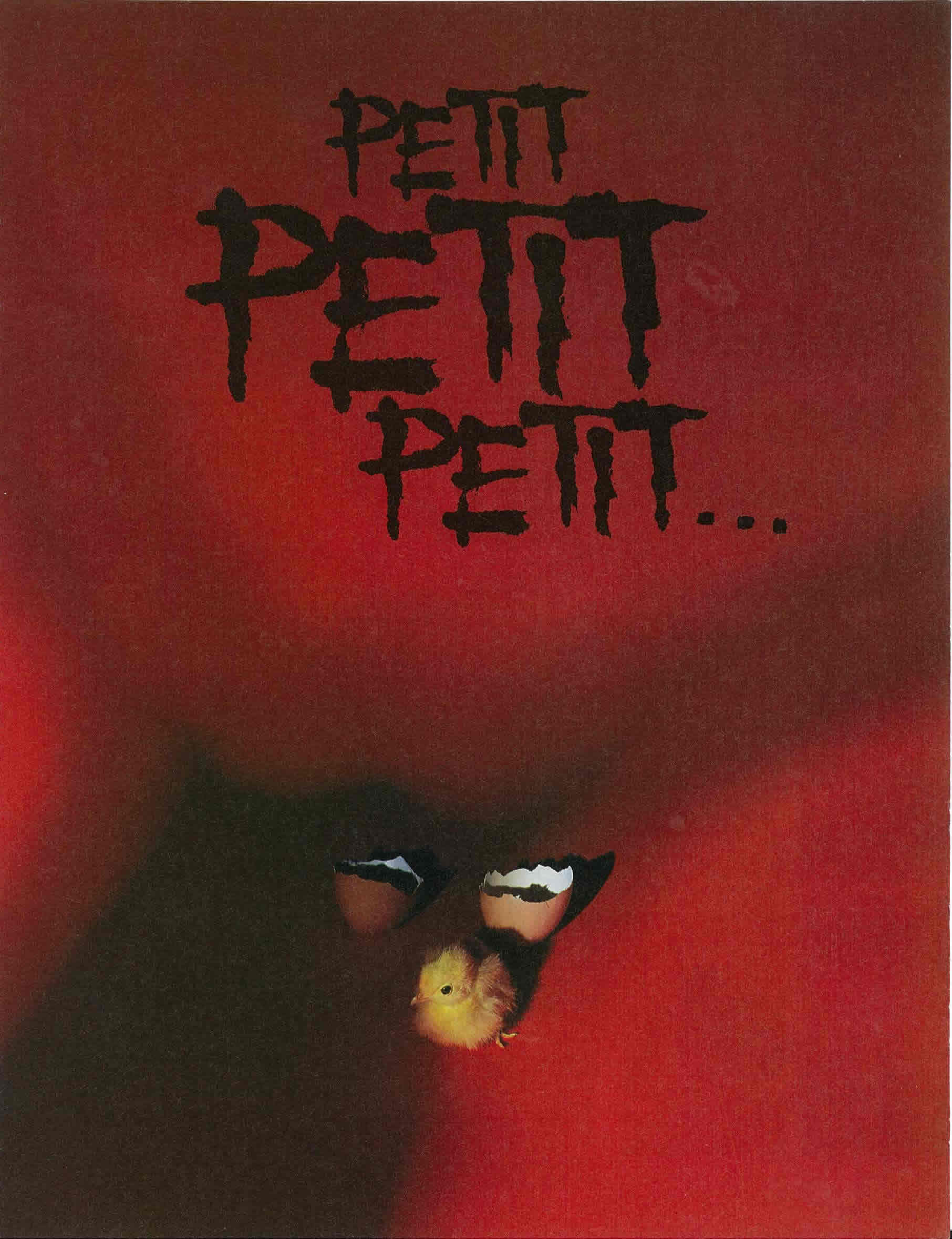
Argonaut, studio anglais de Fox Interactive, prépare la version PC de Croc, un jeu un peu débile avec un croco très débile en héros. Mais ça va être rudement bien, pis vachement mignon, surtout si vous avez thuné pour une 3Dfx. C'est de la plate-forme en 3D, mais avec des déplacements entièrement libres, comme Mario sur N64, sauf qu'ils ont remplacé le plombier par un crocodile. Fallait y penser. D'ailleurs, on ne fait pas de portefeuille en plombier.

L'espion qui aimait les pingouins

Depuis qu'Internet est devenu indispensable à toute entreprise moderne qui se respecte et que les jeux PC se sont démocratisés, c'est la chianlie. Les employés passent leur temps à télécharger des images de pingouins, à draguer des suédoises sur IRC, qui finalement s'appellent Roger et habitent Créteil, à ramener des virus d'Internet comme Henri, l'abruti de la pub IBM, et à jouer à Duke en réseau.

Les patrons peuvent se rassurer, un petit malin a inventé un soft qui prend de temps en temps une photo d'écran de chaque PC lié à un réseau. En fin de journée, une saloperie de mouchard n'aura plus qu'à se rincer l'œil sur toutes les captures d'écran, à lire votre courrier perso, puis à dénoncer les amateurs de pingouins (ou les faire chanter). C'est parfaitement flippant et gerbatif.




PETIT
PETIT
PETIT...

news

HEXPlore



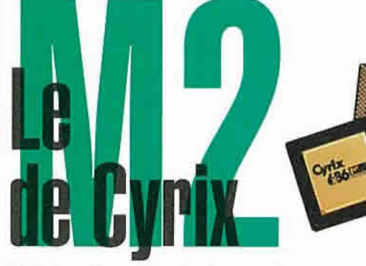


Après l'excellent V-Rally (testé dans la rubrique Consoles de ce mois-ci), voilà qu'Infogrames sort enfin de sa torpeur en développant HEXPlore, un jeu de rôles.
En l'an 1000, une confrérie secrète de sorcières recherche le Jardin d'Eden où les dieux ont planqué le Livre de la connaissance. Un sage souverain décide de former un groupe de héros pour partir en quête du précieux bouquin avant qu'il ne tombe en de mauvaises mains griffues.
Jouable seul ou en réseau jusqu'à quatre, décors et animations en 3D isométrique, HEXPlore présente de frappantes ressemblances avec Diablo, ce qui n'a rien pour nous déplaire. Le jeu est prévu pour fin 97, et Infogrames nous promet qu'il n'y aura besoin ni de MMX ni de cartes 3D pour le faire tourner correctement.

M2 annulée ?

Au Japon, une rumeur persistante dans la presse prétendait que la M2 (la console, pas le microprocesseur) serait purement et simplement annulée. Matsushita, qui a racheté la technologie M2 de 3DO, a déclaré que mais pas du tout du tout, même qu'il y a déjà dix jeux de prêts.
Mais Matsushita n'a pas jugé nécessaire d'en dire davantage sur la commercialisation de la bécane 64 bits et de ses fameux dix jeux.

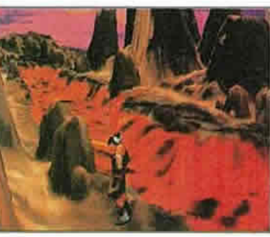
Le M2 de Cyrix

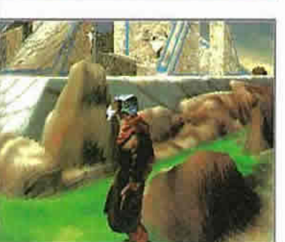


Celui qu'on attendait sous le nom de M2 (le processeur, pas la console) est sorti début juin et s'appelle officiellement 6x86MX. Il s'agit d'un processeur à base de 6x86 qui intègre la technologie MMX. Mis à part le fameux jeu d'instructions MMX, très intéressant pour tout ce qui est traitement classique de l'image et du son mais dont on se contrefiche encore pour les jeux, le 6x86MX propose 64 Ko de cache de niveau 1 (comme le K6).
En 1995, Cyrix avait déjà jeté un pavé dans la mare d'Intel avec les 6x86. Certes, leur FPU en faisait des processeurs assez faibles pour certains jeux mais leurs prix intéressants nous ont tout de même permis d'acheter des cartes accélératrices 3D et des modems, ce que certains ont tendance à oublier. Aujourd'hui, Cyrix reprend le combat : il a gagné son procès contre Intel, ce qui lui permet d'utiliser librement l'appellation MMX et il suit résolument AMD dans la voie du socket 7.
Bref, en attendant le test dans le numéro de septembre, sachez que le 6x86MX est sorti aux deux fréquences de 150 et 166 MHz, avec des PR respectifs de 166 et 200 (Le PR, Processor Rating, est l'indice de performance qui permet à Cyrix de classer ses processeurs par rapport aux processeurs Pentium). Le PR233 est attendu pour la fin de l'été. À PR égal, Cyrix annonce pour les PR166 et 200 des performances supérieures au K6 et au Pentium MMX sous Windows 95. De même, toujours sous Windows 95 et toujours d'après le constructeur, le PR233 serait à peine moins performant que le Pentium II 233 MHz. À suivre.

Outcast









Voici les premières images d'Outcast, l'un des tout prochains jeux Sierra. L'histoire devrait mélanger allègrement le monde que l'on connaît, celui dans lequel nous traînons douloureusement nos lourdes savates tous les jours, et l'heroic-fantasy. À la fois destiné au jeu solo, où le joueur pourra incarner jusqu'à 4 personnages à la fois, et au jeu on-line par l'intermédiaire d'une connexion Internet où vous croiserez tout un tas d'autres joueurs, Outcast devrait voir le jour à la fin de l'année. Prévu sur PC CD-Rom.

Nain phonie



Dans "infonie", il y a "infone". Prochainement, à une date encore indéterminée, les 40 000 connectés sur ce grand service en ligne français vont pouvoir se joindre par téléphone. Moi-même - qui ne serais pas indifférent au fait de recevoir un abonnement gratos comme 30 000 de mes estimés confrères - suis allergique à leur nouveau terme ringard "telinfoner" qui me donne carrément une espèce de pulsion de mort et l'envie irrésistible de me suicider téléphoniquement en appelant l'horloge parlante de Kyoto pendant vingt heures.

Télécom, crevures !

Émue par l'escroquerie aux prix des télécoms en France, la société américaine de Call-Back, Creative Image, pensait monter un accès aux services Internet par numéro vert pour une somme de 600 francs mensuels. Un mois plus tard, le projet a disparu sans laisser de traces. Pression des chiantologues ? De France Télécom ? Mauvaise estimation des coups ? Toujours est-il que l'ancien-futur-ex-service aux technologies moribondes se gardera bien de faire une proposition jusqu'à ce que des acteurs comme Canal Sat ou SFR arrivent sur la scène en proposant sinon des numéros verts, au moins des forfaits illimités.

LE MAÎTRE EST LÀ







POUR BIEN FAIRE, FAITES LE MAL !



PC CD-ROM
www.bullfrog.co.uk



JE ME SENS LÉGÈREMENT RIDICULE, MARLON...

CERTES !

ENFIN TOUT DE MÊME !

THE SHOW MUST GO ON STEPHEN !

Amelio Expo

Après son redressement pour un déficit de 1,64 miyards de dollars, au cour des 18 derniers mois, Apple Computer à décidé d'essayer de renverser la tendance en dévoilant deux nouveaux systèmes d'exploitation (un pré-Rhapsody et une nouvelle version du Mac OS). Des rumeurs circulent sur cet événement, qui devrait coûter dans les 800 millions de dollars et sera marqué par l'apparition de Marlon Brando qui prononcera un discours de 8 heures en braille, déguisé en clown Auguste, et celle de Stephen Hawking qui présentera son premier numéro de trapèze. Après que Steve Jobs aura lancé, dans la foule des 120 000 invités présents, autant de newtons en platine, la cérémonie se terminera par un feu d'artifice organisé pour l'occasion par la NASA, qui fera exploser trois navettes spatiales habitées par les plus grands philosophes de notre temps. Une contre-rumeur ferait état de l'annulation de ce spectacle, au profit d'une simple démonstration faite par Amelio sur un rétro-projecteur.

Le droit sur le Net

Les news de ce numéro le prouvent encore : les questions du droit et de la législation sur Internet font encore bien souvent l'actualité. L'année dernière, s'étaient tenues au Sénat des conférences spéciales sur ce thème qui avait regroupé des participants de tous horizons : politicards, chefs d'entreprise, ou membres de la police judiciaire. Internet Saisi par le Droit, publié aux éditions des Parques, reprend les discussions et les discours qui y ont été développés. En 226 pages, on survole des issues telles que "la criminalité informatique, le rôle de la police judiciaire", ou bien "la philosophie du droit d'auteur online" ou encore "responsabilité civile et Internet". Si vous êtes concerné ou si cela vous intéresse...

GNANGNAN

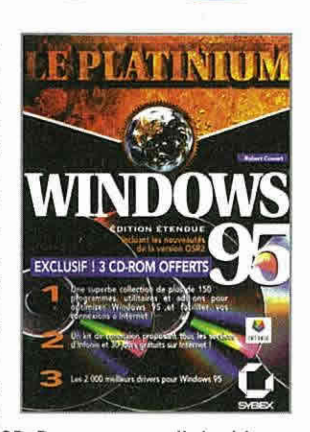
Le premier browser pour les mioches, développé par Microsoft et Bandai, sera dévoilé en octobre. Entre autres fonctionnalités très niaises, on trouvera de plus grosses touches de navigation pour leurs doigts boudinés virtuels, une fonction de chat qui filtrera aussitôt les gros mots et jurons comme "holy shit" et "fucking bitch", des fonctions graphiques adaptées à leur âge (avec des explosions à chaque changement d'écran) et, comble du hi-tech, un filtre intégré d'images à pingouins. Ça va s'appeler Surf Monkey, en hommage à l'animal qui passe 30 % de son temps à se masturber.

A.O. Hell

American Online (AOL) vient d'annoncer cette semaine qu'il avait dépassé son 750 000e abonné à ses services extérieurs aux États-Unis. En cumulant avec le reste du monde, cela doit nous faire 8 millions de personnes. Dont une bonne moitié semble toujours ignorer tout principe d'étiquette sur le réseau (pas répondre "me too" à la moindre mailing-list stupide, ne pas diffuser des "ta mère", ne pas cross-poster des images de pingouins dans des newsgroups culturels, s'essuyer les pieds avant d'entrer sur IRC, etc.). Plus on est de fous, plus les manières se perdent. Et sur AOL, on est beaucoup...

Un pavé dans Windows 95

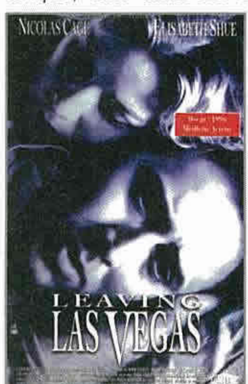
Là, c'est du gros morceau, bien lourd et tout : Le Platinium Windows 95, édité chez Sybex. Un gros, très gros bouquin visant à dévoiler tous les recoins du système de Microsoft, y compris les nouveautés liées à l'OSR2. Bien que couvrant tous les aspects de l'OS, de son installation aux réglages Internet, le Platinium Windows 95 s'adresse surtout aux débutants, les autres n'y trouveront certainement pas leur compte. Par contre, le livre est accompagné de trois CD-Rom, un rempli de drivers, un autre contenant 150 utilitaires et programmes divers et un troisième avec un kit de connexion Infonie.



Le Platinium Windows 95, édité par Sybex, coûte environ 229 F.

Le pochtron et la putain

Je ne sais pas si vous connaissez des films liquéfiants, mais "Leaving Las Vegas" est de ceux-là. Désespoir et no man's land affectif se sont parés de leurs plus beaux atours pour nous accompagner dans la ville qui ne dort jamais, dont l'activité n'a d'égal que le désert qui hante l'âme de Ben. Sa vie, devenue une tartine de pus, ne le préoccupe plus, aussi décide-t-il de se régler son compte, aidé dans cet entreprise par son meilleur ami, l'alcool. Et puis surgit Sera, une prostituée tout aussi paumée. Ils vont tomber tous deux dans le fossé qui les sépare et entamer une descente aux enfers d'une poignante émotion. Dieu, que c'est filmé avec une cruelle beauté ! Ce film génial, bénéficiant d'une incroyable performance de Nicolas Cage (oscarisé pour le rôle) est une sacrée claque à la vie. On ne peut pas gagner à tous les coups à patauger dans la fiente.



Édité par PFC Vidéo.

Telex

Western Digital Corporation (fabricant d'unités de stockage et de périphériques, toute la gamme Caviar entre autres) annonce un bénéfice net record de 413 millions de francs, soit une augmentation de 300 % par rapport au trimestre précédent.

Quand le multimédia va, tout va

En France, une hausse de 70 % des ventes de CD multimédia a été observée ce premier trimestre 97, par rapport à la même période l'année dernière. + 65 % pour les CD de consoles de jeux, + 75 % pour les CD micro : c'est l'orgie, tout le monde crie au youplala et au troulalère, oubliant bien vite le trimestre précédent qui avait été mauvais. Cette hausse a profité à l'ensemble de la distribution. Seules les ventes de CD multimédia en kiosque n'ont bénéficié que d'une progression de 40 %.

Sortie été 1997

Dans l'espace,
le pouvoir ne se partage pas.



Vous êtes le créateur.
Saurez-vous rester le maître?

Fonder votre colonie dans l'espace.



Gérer en temps réel chaque étape de la construction de votre colonie.
Vous devez affronter orages électriques, émeutes, irruptions volcaniques, tempêtes, virus mortel, les impacts de météorites, mais aussi la colonie dissidente.

Il vous faudra relever tous les défis.



Quelque soit le scénario ou le mode choisi (seul ou multi-joueurs en réseau local, modem ou internet) les menaces sont multiples, le danger permanent.
Outpost 2 vous pose la seule question :
Vous êtes le créateur. Saurez-vous rester le maître?



FCA! BMZ

CD Rom PC Win 95



http://www.sierra.fr

Recevez gratuitement le CD-Rom Sierra

Coupon à compléter et à retourner, sous pli affranchi au tarif en vigueur à : SIERRA - 25, rue Jeanne Braconnier Immeuble "Le Newton" 92366 Meudon-La-Forêt Cedex.

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code Postal : ____________________

Ville : ____________________

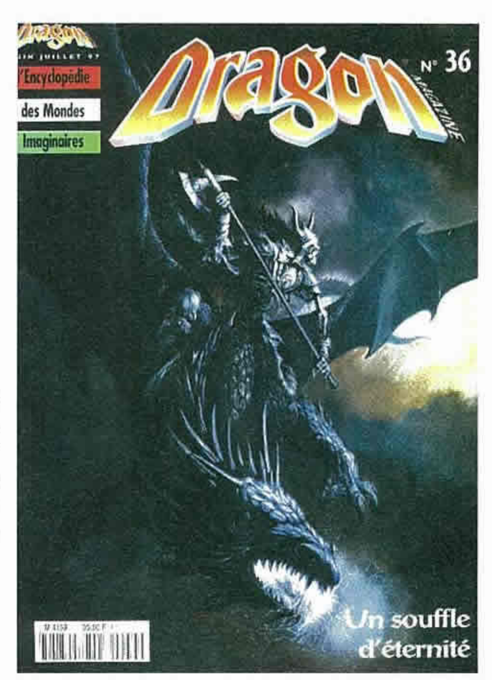
Pays : ____________________

En application de la Loi Informatique et Liberté du 6/01/78 vous disposez d'un droit de rectification des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de Coktel/Sierra

OUTP0707



Du côté des jeux en carton



Y a du collector dans l'air avec "Dragon Magazine" de juin-juillet, le bimestriel officiel de TSR (éditeur de Dongeons & Dragons). C'est un chouette canard dont je vous ai déjà parlé, et à mon avis meilleur encore que le "Dragon" américain. Pourquoi un collector ? Parce qu'il y a de grandes chances que ce soit le dernier numéro, vu les infinis déboires de TSR.

PETIT b

Un virus originaire de Clichy-la-Garenne a contaminé tous les ordinateurs de la maquette, ainsi que le serveur de forum du Web Joystick. Depuis un bon mois et demi, toute la rédaction est dans l'impossibilité de mettre une majuscule au mot "besson" qui, il est vrai, ne s'utilise pas couramment, que ce soit dans le milieu du jeu vidéo ou dans celui du spectacle de qualité.

Plein-les-fouilles.com

Le dernier moyen à la mode pour s'en mettre plein les fouilles très rapidement : déposer des noms de serveurs Web, en détenir la propriété, puis les revendre aux plus offrants. Internet Company, par exemple, qui avait déposé Internet.com, l'a récemment revendu pour plus de 100 000 dollars à Mecklermedia. Internet Company prétend détenir les droits de près de 20 autres noms de domaines attractifs.
Quand on sait que déposer un .com ne coûte que 500 balles, puis 250 francs par an...

PodWeb

Mince, on les a attendus, ça c'est vrai. Ils étaient pas vraiment prêts à temps, non. Le site Web de Pod, les circuits et les voitures supplémentaires, tout ça. Mais bon, hop, ça y est, voilà que tout est là maintenant, il suffit de se diriger vers www.ubisoft/pod pour découvrir plein de merveilles.
Et c'est pas fini, non, maintenant que nos petits gars d'Ubi Soft ont pris le rythme, tout devrait bien se passer : tout l'été, chaque semaine, un circuit de plus sera disponible au téléchargement. Ainsi que plusieurs voitures. On va pouvoir reprendre les routes futuristes de Pod avec encore plus de plaisir.

DESTINATION INTERNET

Les 22 et 23 septembre se tiendra au Palais des Congrès de Paris la 3e Internet World France (rien qu'au nom, ça commence mal...). Là, vous pourrez découvrir des activités aussi intéressantes qu'ésotériques portant des blazes aussi divers que (rigolez pas) Internet Shopping Center, Studio Intranet, Espace Juridique et Web Institute. Argh...

WARGAME'S THEME PARK

Un nouveau titre devrait bientôt enrichir la gamme Gold Reserve de SSI chez Mindscape. Dans ce CD-Rom, on trouvera rien de moins que Fantasy General, Silent Hunter, Su27 Flanker, Panzer General, Warwind et Steel Panthers. Ce qui nous fait 5 très bon jeux et un truc aussi peu intéressant qu'une compétition de pétanque sans pastaga (indice : ça commence par un "W"). Du pur bon plan, quoi !

Virgin plus riche de 18 000 balles

Ubi Soft annonce qu'il cesse de distribuer, dès à présent, Are You Ready and Alert, data-disk de Red Alert conçu par la société Ace. M. Virgin Entertainment, toujours soucieux de prévenir la moindre évasion de son argent vers d'autres poches que les siennes, avait intenté une action judiciaire contre les auteurs du add-on. Après avoir braillé pendant des mois et tapé de son petit poing rageur sur la table, V.E. à enfin obtenu gain de cause et pourra jouir pleinement du fruits de ses droits d'auteur. Ouf, le monde libre est sauvé.

Tamagoshi partout

Tout se passait bien pendant le bouclage, lorsque Moulinex nous a exhibé fièrement son Zazoo, sorte de petit Snoopy virtuel enfermé à vie dans un boîtier plastique de taille réglementaire. On peut faire quoi avec ? Ben, je sais pas trop, il y a des tas de commandes... Oups, tiens il vient de crever, j'aurais pourtant juré que.... Le Zazoo, distribué par Tiger, reprend le principe du Tamagoshi. Bien entendu, on peut le martyriser, lui donner à bouffer, mais aussi le faire clamser pour qu'il se transforme en ange. Seul point noir, j'ai pas pu trouver le cheat mode pour le latter une dernière fois pendant qu'il s'envolait au paradis. Le zazoo existe aussi décliné en plusieurs entités dont le Roswell. En vente dans tous les grands magasins qui ont du fric à perdre en nettoyage de crottes virtuelles. 99 F.

Instructeur

Ceux qui volent grâce à Flight Simulator, depuis des années, n'en auront sans doute pas besoin, c'est clair. Mais c'est aux apprentis pilotes que "Mon prof multimédia de Flight Simulator" s'adresse, en casant un instructeur toujours disponible à leurs côtés.
Le compagnon idéal pour qui est un peu perdu au milieu des commandes, des décollages et atterrissages de Flight Simulator sous Windows 95. C'est édité par CD Training, ça coûte à peine 100 balles, et c'est une diable de bonne idée.

Allo Papa Tango Charlie

Zzzzzzgrrrrkropchucklzzzzaalors que Papa Tango, éditeur spécialisé dans la création d'add-on pour Flight Simulatorzzzzzgruichuizzz..., vient à peine de mettre sur le marché Real ATC (testé dans ce numéro), ce dernier annonce fièrement la sortie "prochaine" d'Airfield et de FSFX 2. Le premizzzzzgr-chuckzzzzr add-on permettra aux plus maniaques des pilotes virtuels de survoler la France et ses alentours, avec la possibilité de se poser sur tous les terrains recensés à ce jour (même le dernier champ à vaches rempli de trous servant d'aérodrome aux ULM locaux a été modélisé). De plus, toutes les caractéristiques des terrzzzzzgrchuckzzzzr ont été conservées, comme par exemple la présence de reliefs, de forêts ou encore de pylônes autour de la piste. De quoi vous faire de bonnes chaleurs lorsque vous devrez slalomer entre la ligne à haute tension et les conifères, pour tenter d'atterrir avec votre Boeing Bingo Fuel sur une piste d'herbe de 300 mètres de long. FSFX 2, quant à lui, devrait intégrzzzzzgr...may day ! may day ! chuckzzzzr... entre autres, de tous nouveaux et spectaculaires effets météo comme la pluie, la neige, les orages, les tornades, les éclairs, etc. Malheureusement, nous n'avons pas pu en voir le moindre pixel, et restons donc dans l'expectative en attendant d'en savoir un plus. En revanche, la version 3 de FSFX premier du nom est terminée et devrait corriger bon nombre de bugs et d'incompatibilités avec Ça-plane-pour-moi 95. Pour en revenir aux add-on, ne comptez pas les acheter avant le mois de septembre. Roger.

Oil-Data

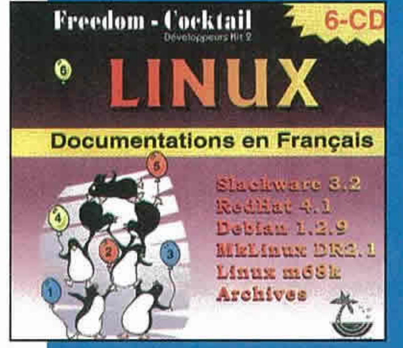
Equant, premier opérateur mondial de réseaux d'entreprise, vient de signer un contrat avec Shell, le plus grand ami de l'environnement. Ce dernier disposera ainsi d'un énorme réseau interne de télécommunication et espère abaisser ses coups de transport en transmettant le pétrole par Internet. Les syndicats vont encore faire la gueule.



LE COMMANDANT COUSTEAU S'ÉLÈVE CONTRE CE GENRE DE CHOSES.

INTERDIT AUX CAMIONNETTES !

Linux en ébullition



Du côté de Cagnes-sur-Mer, entre soleil et pastis, le Linux a trouvé son terrain : les Logiciels du Soleil viennent de sortir un nouveau pack de six CD, accompagné d'un manuel d'installation en français. Pour moins de 200 francs, Freedom Vol. 2 Cocktail Magic Artic contient tout ce qui est nécessaire à l'installation et l'exécution de Linux, ainsi que les archives issues de tsx-11.mit.edu. Renseignements au : 04 93 14 01 55. Une offre spéciale vous attend même sur http://www.linux-kheops.com/.

Novalogic Air Force

Youpee! F22 Lightning II de Novalogic, le simulateur de vol qui bénéficie des plus beaux paysages extérieurs jamais vus sur un jeu de ce type est sorti au prix de 299 F (soit une baisse de 100 F tout ronds). Pour l'occasion, Novalogic est associé en partenariat avec l'US Air force pour le 50e anniversaire de ce dernier.

Vol au-dessus d'un nid de nippons



Fans de Flight Simulator (5.1 ou 6.0), vous allez enfin pouvoir survoler le pays du Soleil levant, ou plutôt les environs de Tokyo, grâce au data-disk Scenario Tokyo. Plus de 82 000 km² de la région ont été modélisés, avec toute la ville, ses deux aéroports, les montagnes environnantes et les îles Tzushort, ainsi que 28 autres aéroports situés à proximité. C'est déjà disponible, c'est tout plein beau, tout plein grand et toujours aussi passionnant.



23:59

Le bug du millénaire, c'est pour dans deux ans. Les ordinateurs les moins récents dont l'horloge n'est pas prévue pour dépasser 1999 risquent de rencontrer quelques problèmes. Certaines personnes bien informées ou puissamment perspicaces tablent sur une augmentation de la demande informatique à ce moment là. "C'est un complot pour nous faire encore changer d'ordinateur !", s'est indigné une matrone d'association de consommateurs. Sans doute que Bill Gates a inventé l'an 2000 exprès.

Telex

Magique !
Ubi Soft annonce la parution de la version française de Magic The Gathering. Et ça va s'appeler, chose étonnante, Magic L'Assemblée.

Du hacker au directeur de collection

La guerre entre l'industrie du disque américaine et les sites Web contenant des musiques au format MP3 fait toujours rage sur le Net. L'instigateur de cette grande croisade n'est autre que David Geffen (de la famille des Geffen Records), grand ayatollah du copyright, défenseur la foi en la trademark et détenteur, entre beaucoup d'autres choses, des droits de Nirvana. Trois sites ont été fermés ce mois-ci par ses soins (les providers ont été assignés en justice). Mais le pourfendeur des fichiers audio a pris soin auparavant de consulter lesdits sites, où l'on trouvait quelques raretés et lives, et a promis aussitôt de sortir une compilation avec ces morceaux.

TROISIÈME PYTHON

Nous avions adoré Monty Python's Complete Waste of Time. Nous avions adoré Sacré Graal. Et voilà que 7th Level s'apprête à sortir un troisième titre, Le Sens de la Vie.
Comme les deux précédents épisodes, ce CD-Rom sera réalisé avec la collaboration des ex-Monty Python, on peut donc s'attendre à un autre petit chef-d'œuvre. Vivement La Vie de Brian...

VIRGIN PASSE LE BON DEAL

C'est finalement Virgin qui a récupéré les droits du très juteux Resident Evil de Capcom. La version PlayStation a eu un franc succès, et une version PC pourrait bien être encore mieux accueillie, d'autant que le jeu supportera les cartes 3D, notamment la PowerVR. Nous ne savons pas si Virgin en a profité pour signer un accord sur l'adaptation d'autres jeux Capcom.



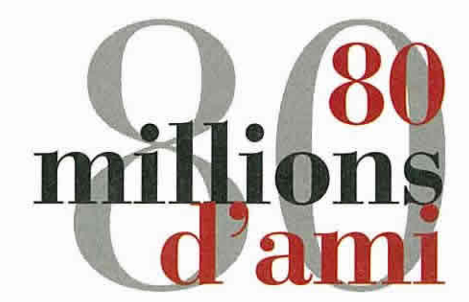


Pingouins et Multimédia

National Geographic Interactive et Mindscape viennent de signer un partenariat portant sur 40 millions de dollars pour commercialiser, d'ici l'an prochain, 5 titres tirant parti du savoir-faire de Mindscape et des immenses bases de données du NG. Leur premier titre, The Complete National Geographic, reprendra les meilleurs images et articles parus jusqu'alors dans le magazine et sortira en septembre. Mmmm, voilà donc de bien belles encyclopédies d'images de pingouins à venir dans ma collection privée.

GTI perd Id

GT Interactive, heureux éditeur d'Id Software sur plusieurs titres comme Doom, Doom 2 et Quake, s'est récemment fait doubler par Activision. Ces derniers ont réussi à obtenir les droits d'édition du déjà très attendu Quake 2, le prochain jeu Id. D'après notre confrère anglais CTW, le deal négocié par Id auprès d'Activision serait de 8 millions de dollars plus 40 % de royalties sur les ventes. On comprend que GT Interactive ait eu quelque mal à suivre.



80 millions de dollars. C'est ce que va verser Microsoft aux laboratoires de l'Université de Cambridge (Angleterre) pour y fonder une cellule de recherche fondamentale en informatique. C'est un site à surveiller de près, car c'est probablement là que l'on créera les objets qui feront de demain demain.
Vous me suivez ?

Défrancisation

Les deux termes les plus glauques du mois seront certainement "denoiser" et "dehisseur". Ce sont des modules de traitement sonore pour Dart Pro, un logiciel de nettoyage audio sur PC. Le "denoiser" retirera les bruits "constants" comme les "ronflettes", les bruits de ventilation et les bruits d'amplis à tube. Quant au "dehisseur", il sera utile pour enlever les bruits de sifflements pendant une restauration de bandes magnétiques, ce qui est toujours utile à moins de l'utiliser sur une K7 de Enio Morricone.
Dart Pro sera distribué par Waves System.



Ombres et Stormtroopers

Shadows of the Empire de LucasArts, distribué par Ubi Soft, est un jeu en 3D qui se déroulent dans l'univers de "Star Wars". Dash Rendar est un pote à Han Solo, et ce sale lâche l'a chargé de protéger Luke Skywalker des menaces du prince Dark Xizor (à prononcer "chi-zor", dixit le communiqué de presse). À travers une dizaine de missions, vous revisiterez l'univers ébouriffant de Georges Lucas.



RÉSERVÉ AUX GROS CULS !



CHARTS

C'est presque une tradition dans les news de Joystick, on jette un petit coup d'œil sur les meilleures ventes de jeux PC outre-Manche. En Angleterre, au moins, ils disposent d'une association fiable qui surveille les ventes de jeux. Bref, la dernière semaine, le classement se présentait comme suit : X-Wing vs Tie Fighter, Theme Hospital, Championship Manager 2 '96/'97, Premier Manager '97 et Alerte Rouge.
On constatera que, décidément, les Anglais sont fous de foot, avec deux softs de management classés dans le Top 5. Et on comprendra mieux l'arrivée Fifa Soccer Manager d'Electronic Arts en test ce mois-ci.

APPLE SUIVRAIT-IL LA STRATÉGIE DU PRÉSIDENT DES FRANÇAIS ?
APPLE ME VEUT-IL COMME PREMIER MINISTRE !
MAIS COMMENT FONT IL CHEZ APPLE ??
Billou
APPLE EST-IL AUSSI CON !!!
J'AI MAL À LA TÊTE...
APPLE CONSOMME PEUT-ÊTRE DU CANABIS À HAUTE DOSE



La protection contre le piratage de nombreux sites Web coûte de plus en plus cher. Apple a donc décidé de lancer le concours Hack A Mac afin de prouver que Mac OS Server est LA solution ultime contre le piratage de réseau. Le principe est simple : le premier gus qui réussira à laisser son nom et son e-mail sur la page Try Me du site Hack A Mac gagnera un Powerbook 3400c. S'ils veulent vraiment se débarrasser de leurs 3400c, ils n'ont qu'à les vendre. Pour se rendre ridicule, rien de tel que de lancer un défi aux pirates du monde entier. Rendez-vous sur http://hac-a-mac.global.de

Blupi l'est gentil !







Il ressemble à un M&M's jaune, avec des yeux et un large sourire. Il s'appelle Blupi, ce qui en soit le rend extrêmement sympathique (avec un nom pareil, on ne peut être qu'inoffensif), et sa prochaine aventure intitulée Planète Blupi devrait sortir sur CD-Rom PC en septembre prochain.
Le jeu est une sorte Settlers tout mignon, où l'on doit construire son village, gérer des ressources, et virer les robots envahisseurs qui viennent traîner dans son espace vital. Planète Blupi est développé par l'équipe suisse d'Epsitec SA, qui avait déjà mis Blupi en scène dans des titres ludo-éducatifs, comme on dit. En tout cas, ce Planète Blupi a l'air tout mignon, ma foi.

Visual Bouquins



Nombre de lecteurs nous assaillent de questions sur la programmation, veulent savoir comment et par quoi débuter. Pourquoi pas par le Visual Basic, notamment la version 5, qui a l'avantage d'être un langage facile d'accès, et tout de même assez puissant ? Une bonne entrée en matière avant de se lancer dans la programmation sous Windows 95 en C++.
Et pourquoi pas commencer par un de ces deux bouquins, "Visual Basic 5" de chez Sybex ou "Visual Basic 5.0" de chez Microsoft Press, tous deux bien foutus ? Le premier est fourni avec un CD-Rom d'exemples et le second avec une disquette.

Diffamation

Deux jeunes Ricains, Ryan Vella et Christopher Cohen, tous deux âgés de 19 ans, ont été arrêtés par la police de Floride pour diffamation sur le Web. Leur crime : avoir consacré leurs pages Web à la diffamation d'un de leur prof et d'un élève en publiant leurs photos, e-mails et numéros de téléphone, agrémentés de déclarations relatives à leur homosexualité. Vella et Cohen, les vilains garçons, ont été condamné à des amendes de respectivement 9 000 et 4 000 dollars.

A GLISSIÈRE

Iomega, heureux inventeur du Zip Drive (100 mégas et 6 millions d'unités vendues de par le monde) vient d'annoncer que le fabricant de portables Micron Electronics allait inclure en option dans son prochain Notebook un de leur lecteurs Zip. Et pour mon Psion ?

PowerVR toujours plus haut

Certainement jaloux de voir les nombreux deals passés par 3Dfx avec quelques gros morceaux de l'industrie informatique, PowerVR lance sa contre-attaque. La nouvelle puce, pour le moment baptisée Highlander, devrait atterrir entre les mains de nombreux développeurs cet été. La première carte 3D destinée au PC intégrant cette nouveauté devrait sortir dès la fin de l'année, juste avant Noël. D'après le constructeur, Highlander sera quatre fois plus performant que les cartes PowerVR précédentes, sera compatible OpenGL, MPEG2 et supportera le standard DVD. Les performances 3D ont entièrement été réécrites, au passage, et la puce disposera même de fonction visant à améliorer l'affichage de graphismes 2D.
PowerVR a l'intention de vendre l'Highlander sous forme de carte accélératrice 3D pour PC, donc, mais souhaite également l'intégrer dans des jeux d'arcade (notamment dans le projet Intel/Microsoft) ou même dans une future console. On a déjà entendu ça quelque part...

Illuminati

L'un des plus brillants auteur de jeu de plateau et de rôles, Steve Jackson vient de se ridiculiser grave en attaquant une guilde d'Ultima Online (à but non lucratif) sous le prétexte merdique qu'elle se nommait "Illuminati", nom d'un des plus grands succès de Steve Jackson's Games. Il pourra aussi nous faire un procès pour le titre de cette news, pendant qu'il y est. Pour mémoire, en 1990, les locaux de SJG avaient été perquisitionnés illégalement par les services secrets américains. Après cet incident, Jackson avait intenté une action en justice contre ces derniers et l'avait gagnée. C'est à la suite de cette retentissante histoire que l'Electronic Frontier Fondation, premier organe de lutte contre la liberté d'expression sur le Net, fut créé. Comme quoi, les jeux de rôles rendent plus cons et amnésiques que satanistes.



22 ! La BSA arrive ...

La BSA, acronyme signifiant Business Software Agency, donne rarement de ses nouvelles directement, tout au plus trouve-t-on des résumés de leurs actions dans les bas de pages de journaux comme "Libération" : "La BSA a fait une descente et arrêté 5 pirateurs de logiciels", ou encore: "Deux copies illicites de Photoshop foutues en tôle où elles ramassent la savonnette". Pourtant, cette fois, un communiqué de presse titre tout fièrement, en une fonte de taille 24 : "Un revendeur informatique condamné à une peine de prison d'un an avec sursis". Plus loin, ils nous rappellent aussi que "la copie de disquettes est aussi formellement interdite". À mon avis, ils ont dû pirater un communiqué de presse datant du temps de l'Amstrad.



La guerre des mondes

Le classique d'HG Wells, l'œuvre culte devrais-je dire, "La Guerre des mondes", est en cours d'adaptation sur PC. Il s'agira d'un jeu de stratégie temps réel à la Command & Conquer, un de plus, où le joueur pourra diriger les humains ou bien les extraterrestres envahisseurs. Conquest Earth d'Eidos faisait déjà très largement référence à la "Guerre des mondes" ; celui qui va sortir est une adaptation de l'ouvrage tout entier, carrément. Il est développé par Rage Software, édité par GT Interactive et devrait sortir en décembre prochain.



Débile

Si vous avez un téléphone portable Bouygues, et un compte chez AOL, vous pouvez prendre un abonnement spécial et, pour 19 F par mois, être prévenu sur votre téléphone quand vous recevez un e-mail. Mon dieu, le monde est de plus en plus débile. Déjà que les "portableux" nous gonflaient avec leurs "ah, j'ai un appel" quand leur engin faisait bip-bip, maintenant ça va être : "ah, j'ai reçu un e-mail".

Du rififi chez les F-22

Tout a commencé lorsque NovaLogic a menacé d'attaquer Interactive Magic en justice s'il sortait leur iF22 Raptor sous ce titre. Pas jouasses, les gars de NovaLogic, de voir débarquer un jeu dont le titre prêterait à confusion avec le leur, F-22 Lightning II.
Peu après, Lockheed Martin, le vrai constructeur des vrais avions F-22, a déclaré que finalement, on ne pouvait plus utiliser ce nom sans payer. Hop. Aussitôt, NovaLogic a signé un deal avec Lockheed Martin, qui leur permet d'utiliser tous les logos et les noms issus des engins Lockheed Martin en échange de royalties.
Mais l'histoire ne va pas s'arrêter là : Interactive Magic se met à râler en déclarant que la conception du F-22 a été financée par les contribuables américains, et que Lockheed Martin n'a donc pas le droit de se faire des thunes en vendant ces licences. Marrant.
Et ces embrouilles autour du F-22 devraient encore rebondir très bientôt, puisque plusieurs autres jeux basés autour de l'avion américain sont en préparation, notamment l'excellent F-22 Air Dominance Fighter des Anglais de DID, présenté dans ce numéro. Affaire à suivre, donc.

Cinéma et PC



Le nouveau dessin animé Disney, "Hercule", va essayer de nous apprendre la mythologie grecque. Et pour la première fois, le développement du jeu s'est déroulé en même temps que celui du long métrage. Tout deux seront terminés pour novembre prochain, date de leur sortie. Voici donc les premières images du jeu, qui compilera les 12 travaux de notre gars Hercule en 10 niveaux où il se battra contre le Cyclope, contre les Titans ou encore l'Hydre.

aLiénez votre esprit

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Bradley Elwood Gaston
24 ans
Nouvelle recrue

Temporal/ mémoire
émotion /
Occipital/ vue
ET:G
R

statut d'occupation*
*Actif
Entrainement
psionique* *Aucun
Force psionique* *
73.34 s.p.

Frontal/ intelligence
organisation
Pariétal/ perception sensorielle
motricité

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Ok, j'y vais. Il fait vraiment
noir là-dedans, j'arrive
juste à distinguer
des caisses aux
coordonnées
256

ET:G
R
Vue/
453
Anxiété/

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Il y a quelque chose dans
le coin; c'est petit et ça
trottine à
toute vitesse.
Des rats??

ET:G
R
Stimuli des +
synapses/(peur)
Vitesse neurotransmetteur
33.56%/

C'est peut-être
des rats.
(**Je déteste
les rats!**)

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Passe la pièce au peigne
fin avec ton DETECTEUR
comme on nous l'a
appris à
l'entrainement,
avec des
balayages
réguliers

ET:G
R
Rythme cardiaque/
(REG)
Stimulus du cortex
cérébral/

Doigt sur
la détente -
cran de sûreté levé

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Ce truc est lourd -
je suis crevé -
j'aurais dû
aller me
coucher plus
tôt hier soir -
j'appellerai Carla
à mon retour.

ET:G
R
Directions/
(lent)
Colère/
Niveau de concentration
des récepteurs..ELEVE

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Hé, là, qu'est ce que
c'est? Un lobotomiseur!!
Et qui se dirige
à toute vitesse
sur ma gauche.
Ne le ratez
pas!!!

ET:G
R
Fonction
auditive/
Odorat/
Montée d'adrénaline/

Ne restez
pas là à regarder!
Dégommez-le!.

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

Tirez deux fois... et
encore deux fois après
ça. Visez bas.
Vous l'avez eu?
Ça pue!!!

ET:G
R

Des
morceaux
de matière
verte
visqueuse!!...
On a fini par t'avoir,
ordure! Waouh!

Ouïe/
(REG)
Odorat/

Sérotonine max (peur)/
(paralysie)
Noradrénaline/
(réponse: se battre/battre en
retraite) 65%
Montée de la colère/
(hors échelle)
Accél. du rythme cardiaque/ 25%
Détérioration fébrile/
ATTENTION ATTENTION!!

Où est le corps?
Là, dans le coin. Je
crois qu'il a rampé
jusque là. QU'EST
-CE QUE...?
AAAAHHHHH!!!

Sigma 1.5T SYSAMRS10CO

je....ne sais pas... Je ne
peux pas bouger
Je ne peux./...
...000...0...25..//
..........666
§§§

ET:G
R
erreur0%erreur0%
erreurerreurerreur
erreurerreurerreur
erreurerreur
non identifiable non identifiable
non identifiable
NON IDENTIFIABLE
NON IDENTIFIABLE
HJ658JJJLFG6
7778BVMN.....
fin de transmission

Vous pouvez nous retrouver
à www.microprose.com
mais méfiez-vous des
lobotomiseurs!



apocaLypse

MICROPROSE

UN PEU *d'histoire*

Dark Reign





Comme convenu, nos dix abonnés tirés au sort ont pu tester la bêta-version de Dark Reign. En attendant septembre, voici leurs impressions.

Moulinex.





Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'Activision et Ubi Soft ont pris ce bêta-test très au sérieux : après avoir rempli un questionnaire détaillé, durement décortiqué et analysé par Activision, chaque participant a reçu les commentaires de Chris Ewish, Senior Creative Executive aux Studios Activision. Il apparaît même que certaines remarques ont été prises en compte par les développeurs du jeu, qui permettront l'intégration de certaines améliorations dans la version finale.
Vous savez que Dark Reign est un jeu de stratégie temps réel très attendu, se déroulant dans un environnement extraterrestre. Alors examinons ensemble ses qualités et ses défauts, à la lumière de ce bêta-test. Petite précision sémantique au passage - parce que c'est sympa, la sémantique - un bêta-test est le test d'une version bêta, ce qui signifie que le produit final sera amélioré. En fait, un bêta-test est fait pour ça, même.

Points forts (notés Excellent ou Bon)

L'unanimité, ou presque, porte sur la musique, les bruitages, le graphisme, la jouabilité. L'impression générale est donc majoritairement bonne, mais tout cela ne fait pas un bon jeu de stratégie temps réel. Plus importants et bien notés également, la diversité et l'équilibre des unités de chaque camp. C'est vrai, on n'y pense pas souvent, mais voilà un problème épineux : si l'un des adversaires dispose d'une arme ou d'une unité particulièrement efficace (cf. Red Alert et ses redoutables croiseurs), l'équilibre des forces se trouve menacé. Et l'intérêt du jeu d'autant.
L'effet des terrains sur les unités a été bien apprécié également. On attend beaucoup de Dark Reign à ce sujet. Il devrait s'agir du premier jeu à prendre en compte les reliefs. Pourquoi ne pas y avoir pensé plutôt, euh, plus tôt ? Il apparaît que pour être réaliste, tout cela nécessite pas mal de calculs. Il faut croire que les machines actuelles permettent enfin de le faire (ou que les algorithmes se baladent), puisque d'autres jeux devraient également bénéficier de ce type de subtilité dans l'avenir.

Points faibles (notés Moyen ou Faible)

Accueil mitigé en ce qui concerne la facilité de regroupement des unités. Le briefing de début de mission a semblé peu clair aux bêta-testeurs. Certains se sont plaint du manque d'explosions, d'une relative pauvreté des textures des terrains et d'un manque de cohérence des troupes lors de l'attaque des bâtiments. Enfin, et c'est plus préoccupant, l'IA a paru moyenne, voire faible à une majorité des bêta-testeurs. Là, on touche le talon d'Achille de nombreux jeux de stratégie temps réel (ou jeux tout court ?). Pas de panique, la réponse d'Activision est assez claire à ce sujet. D'ailleurs, sans présager de ce que sera le jeu au final, on sait que l'IA de ce type de produit est toujours réglé en dernier, une fois que les autres paramètres, dont elle dépend, sont eux aussi stabilisés.

Les réponses d'Activision

En ce qui concerne l'IA, Activision est formel, celle de la bêta est assez faible. On nous assure que la version finale de Dark Reign disposera d'une IA inégalée, un vrai rêve de joueur qui devrait renvoyer au placard ce qui existait avant. Nous verrons bien lors du test. Mais il est vrai que l'IA évolue sans cesse ; et par rapport aux versions antérieures que nous avons pu voir ces derniers mois, des améliorations notables ont déjà été apportées (en termes moins choisis, l'IA des versions précédentes était carrément naze). Pour les briefings, pas de problème, Activision a fait le nécessaire. Le regroupement des troupes semble poser un problème plus épineux à résoudre, en raison de la disparité des types d'unités ainsi que de l'effet des terrains sur celles-ci. Mais les développeurs n'ont pas encore baissé les bras. À suivre. L'un des aspects sur lequel la bêta n'est pas finalisée (d'où le nom, voyez) concerne les explosions. Chris Hewish nous promet de véritables feux d'artifice "à rendre jaloux les gens d'Hollywood". Enfin, l'incohérence des unités attaquant un bâtiment était due à un bug, corrigé depuis. Bref, on attend la version définitive avec impatience.

Revue des troupes

Merci aux lecteurs ayant bien voulu se prêter à ce petit jeu. Ça a vraiment dû être terrible de sacrifier de nombreuses heures de loisirs à tester Dark Reign. Vous avez sûrement raté plein d'émissions de télé super intéressantes. Nooonnn ? Bon ben, c'est cool alors : Philippe Boujon, Marc Burdet, Thomas Burg, Thierry Chatard, Sébastien Delbecques, Benjamin Fayard, Gérard Jerez, Baptiste Largillière, Yvon Parmentier, Thomas Schmidt. Opération réussie, c'est promis, on recommencera. Grand merci à Ubi Soft d'avoir super assuré l'interface et la traduction entre les testeurs et Activision. Merci également à Activision d'avoir pris la peine de répondre à chacun. Merci enfin à Ubi Soft et Activision qui ont pris l'initiative d'offrir le jeu final aux bêta-testeurs. Et puis merci à ma famille, mes amis. Et merci aux filles, aux fleurs, au soleil et à la musique. Et vive le Québec libre et, euh, merci. Putain, il est 1 h 10 du mat'. Merci Joystick !

DERNIERE OFFRE AVANT AUGMENTATION



Abonnez-vous vite à l'ancien tarif !

239 F au lieu de ~~418 F~~

soit 179 F d'économie !



- Les tests des dernières nouveautés
- Les solutions des best-sellers
- Les dernières infos, bruits de couloirs...

+ 1 CD-ROM Mac/PC

rempli de démos, de patchs, de mises à jour, de niveaux supplémentaires, de sharewares...

+ de 42% de réduction

Bulletin d'Abonnement

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

○ Oui, je m'abonne pour 1 an (11 n^os) à Joystick pour **239 F** au lieu de ~~418 F~~ soit **179 F d'économie.**
Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :
○ Chèque bancaire ou postal
○ Mandat-lettre
○ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_| |_|_|

Signature (Impérative)

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....
Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_|
Ordinateur : .... Pseudo* : ....

(à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)*

ST112

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11N^os) :1 570 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.
Tarifs étrangers: sur demande au 01 44 89 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.







L'E3, L'ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO, C'EST NOTRE BON GROS SALON DES JEUX VIDÉO À NOUS. TROIS JOURS DE FOLIE OU L'ON DÉCOUVRE TOUS LES FUTURS HITS D'UN MARCHÉ SANS CESSE PLUS IMPRESSIONNANT.

Par : Bob Arctor, Gana, Iansolo, Kika, Morgan, Moulinex, pomme de terre, Seb

ENORME EBLOUISSANT ET VOILA...



Cette année, l'E3 investissait Atlanta, une ville étrange où les téléphones ont des touches Microsoft, où les clefs des hôtels sont taggés www.zone.com, où l'on croise, dans des parties délirantes, Bruce Willis et Lara Croft en chair et en os.



A l'E3 cuvée 97, on a vu se dégager trois fortes tendances. Tout d'abord, une avalanche de jeux tirant parti des cartes accélératrices 3D et du réseau. À part quelques jeux de stratégie récalcitrants, tous les titres présentés exploitent cette chouette technologie qui rend nos copains plus fluides et plus jouables. Et c'est magnifique. Les nouveaux développements intégrant le support 3D en standard, fini aussi l'attente interminable de la sortie des patches. Les futurs jeux seront accélérés dès leur sortie. Rien ne dit, par contre, si leur sortie s'en trouvera accélérée. Revers de la médaille : tous ces softs ont un peu tendance à se ressembler : bi-linear filtering pour tout le monde, et seuls quelques petits malins arrivent à se faire remarquer avec des moteurs plus complexes qui intègrent des raffinements jusqu'alors réservés aux logiciels de calcul d'images de synthèse (animations par squelette, 16 millions de couleurs, intelligence artificielle améliorée...). Juste retour des choses, les gigantesques stands des géants de la console étaient un peu pauvres en nouveautés, alors que nos bons vieux PC vitaminés à la 3Dfx ressemblaient à des bornes d'arcade. Le jeu en réseau et sur Internet fait bien sûr partie des caractéristiques incontournables, et là aussi les consoles auront un peu de mal à suivre. Deuxième tendance, plus habituelle celle-ci, les gros éditeurs ne sont pas les mêmes que par le passé. À l'honneur cette année : Eidos, Activision, Sierra et... Microsoft. La liste n'est pas exhaustive car, troisième tendance, la qualité augmente. Fini les films interactifs, fini les concepts flous, les éditeurs ayant survécu à leurs erreurs du passé se concentrent sur des titres forts et au gameplay travaillé. C'est ça aussi l'effet carte 3D : plus les jeux sont techniquement parfaits, plus on s'attache à l'essentiel. L'année 1997 consacre une certaine maturité du marché, pour notre plus grand plaisir à nous les joueurs.





E3 - ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO - ATLANTA 1997 - SPÉCIAL E3

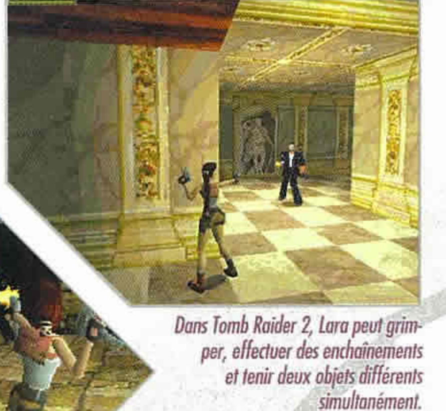
TOMB RAIDER 2

C'ÉTAIT PRÉVU ET ÇA ARRIVE ENFIN. TOMB RAIDER 2 OU LA SUITE ATTENDU D'UN HIT SUR PC (IL S'EST VENDU PRES DE 2,5 MILLIONS D'EXEMPLAIRES DU JEU DANS LE MONDE TOUS SUPPORTS CONFONDUS) FIGURE DEPUIS PEU SUR LES PLANNINGS DE SORTIE D'EIDOS INTERACTIVE.

STANDARD PC CD-ROM
GENRE AVENTURE AVEC NANA SEXY
DÉVELOPPEUR EIDOS INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE

Dans Tomb Raider 2, l'histoire est nettement plus progressive. Lara commence et termine son périple sur la grande muraille de Chine... J'aime cet effet de boucle bouclée. Il y a une logique permanente dans le déroulement des événements." Entre temps toutefois, notre héroïne, partie à la recherche d'un objet magique, traverse Venise, fouille de fond en comble l'épave d'un chalutier engloutie et discute, enfin, avec les autochtones du toit du monde, au Tibet . Un tour du monde au cours duquel Lara affrontera une redoutable société secrète.

"Sans trop dévoiler des nouvelles possibilités de Lara, sachez que vous la verrez bientôt aux commandes de véhicules variés." On suppose que la miss disposera dans le jeu d'engins motorisés aussi inattendus qu'une voiture amphibie lui permettant non seulement de se rendre d'un point à un autre plus rapidement, mais également de plonger dans les profondeurs sous-marines, là où les requins pullulent. Une affaire à suivre.


Dans Tomb Raider 2, Lara peut grimper, effectuer des enchaînements et tenir deux objets différents simultanément.

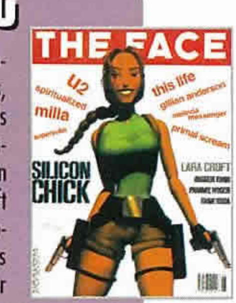
2 fois plus Raid

Yep ! la jeune donzelle a été entièrement remodélisée. "Nous avons amélioré son look global de sorte à ce qu'elle n'ait plus de poitrine pointue en forme de pyramides !" Un détail qui devrait ravir tous ses fans.



Lara dans ta face

Le phénomène Lara Croft dépasse l'entendement outre-Manche. Il y a trois mois, The Face, un magazine branchouille a mis en couverture le mannequin en images de synthèse. À l'intérieur, les curieux ont pu profiter d'un défilé de mode d'un nouveau genre : Lara Croft tantôt en bikini, tantôt en robe de soirée, exposait ses formes sur six pages. Habillée par les plus grands couturiers comme Gucci, elle a fait rêver des millions d'ados.

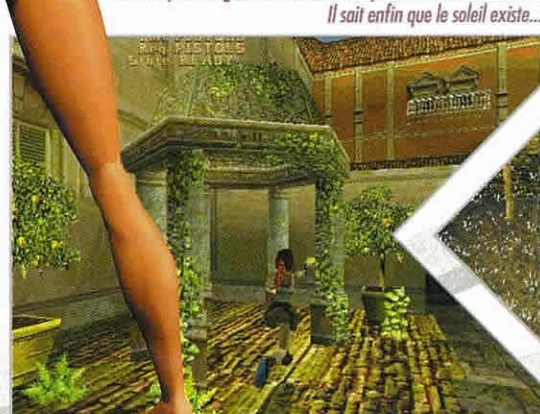


En outre, Lara a désormais les compétences requises pour effectuer des enchaînements de mouvements, ce qui évite les morts subites dues au 'motion blending' (temps d'arrêt entre chaque mouvement) présent dans Tomb Raider." Enfin, dernière nouveauté, grâce au 'dynamic lighting', Mam'zelle Croft peut à la fois dégommer ses ennemis (avec un flingue dans la main droite) et éclairer la pièce (avec une lampe dans la main gauche). Le pied total pour ceux qui disposent d'une carte de type 3Dfx...

Les méchants et bestioles diverses, réelles ou issues de l'imagination débridée de l'équipe de développement, se sont multipliés à une vitesse folle depuis la sortie de Tomb Raider. "La suite comprend aisément deux fois plus d'ennemis, affirme Joss, confiant. Lara doit repousser les attaques de chiens enragés, d'aigles, voire de requins blancs qui tournent autour de l'épave engloutie sous les flots." Si bien qu'au final, Lara se castagne avec pas moins d'une quarantaine d'ennemis différents, tous réalisés en 3D, avec des textures plus lumineuses qu'auparavant. "Et vous n'avez encore rien vu : attendez de découvrir les boss !"

À Venise, l'action se déroule en grande partie à l'air libre. "C'est l'une des nouveautés de Tomb Raider 2 : le joueur ne se retrouve plus obligatoirement dans des pièces ou des endroits clos. Il sait enfin que le soleil existe..."





INFINITY WAR

MI-SIMULATION, MI-STRATÉGIE, CE JEU ÉDITÉ PAR OCEAN VOUS PERMETTRA DE TESTER LES DIFFÉRENTS CORPS DE MÉTIER QUE L'ON PEUT IMAGINER TROUVER À BORD D'UN VAISSEAU SPATIAL. DANS DES DÉCORS SUPERBES, LES COMBATS SPATIAUX S'ANNONCENT SUBLIMES.

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SIMULATION SPATIALE/STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR PARTICLE SYSTEMS LTD
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



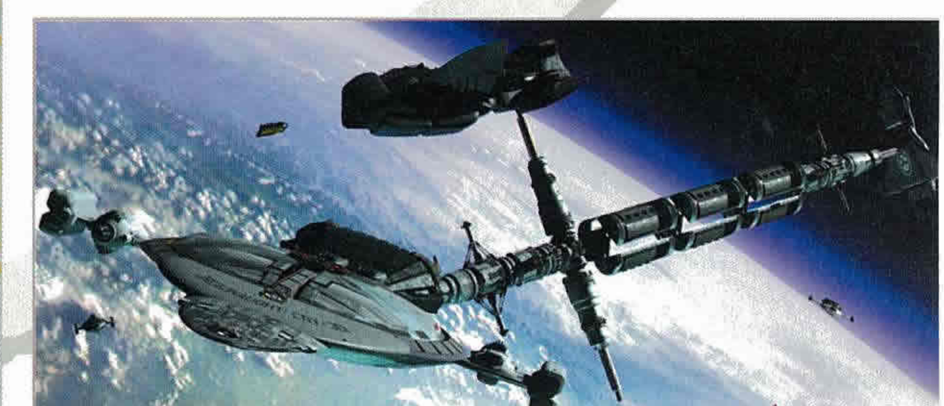
Dans un futur lointain, la race humaine essaime à travers les galaxies. Les distances séparant les colonies se comptent par années-lumière. Mais le vide qui les isole les unes des autres n'empêche pas les dissensions. Le Commonwealth formé par la multitude de colonies entraîne la naissance de fervents libérateurs. Des colons aigris forment un mouvement pour l'indépendance (the Indies) les opposant aux lois. Et toutes les méthodes sont bonnes y pour parvenir : ils n'hésitent pas à piller, violer et terroriser les populations. Heureusement, la Navy est là pour protéger les citoyens. Mais plus de cent ans de guerre ne réussiront pas éliminer les Indies. Le Commonwealth n'attend plus que vous pour les éliminer à jamais. En tant que capitaine de la Navy (la police du Commonwealth), vous prendrez le commandement d'un vaisseau. Vous remplirez les différents postes d'équipage en fonction des buts à atteindre. Capitaine devant diriger son navire sous des cieux ennemis, pilote à la poursuite des vaisseaux adverses, tireur détruisant des cibles déterminées et ingénieur réparant les dommages des installations, le jeu offrira de multiples changements d'action. Chacun d'eux vous permettra de découvrir des décors très beaux et très réalistes. Étoiles et planètes ont été modélisées, suivant les connaissances actuelles, par un système 32 bits intégrant le temps réel et des animations pré-calculées. Décors splendides, superbes scènes cinématiques et promesse d'un riche scénario nous donnent l'espoir d'un jeu exceptionnel qui devrait ravir les amateurs de Wing Commander.













Monkey Island est devenu une telle référence dans le domaine des jeux vidéo, qu'il n'est pas rare de voir utiliser la formule "à la Monkey Island". Aujourd'hui, voici venir Monkey Island 3 : The Curse of Monkey Island. En attendant de sauter sur la démo exclusive figurant sur notre CD, jetez un œil sur ces quelques photos alléchantes.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

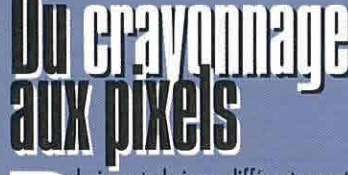
À voir sur le CD

STANDARD PC CD-ROM
GENRE AVENTURE
DÉVELOPPEUR LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE AUTOMNE 97

L'excellence de LucasArts en matière de jeux d'aventure n'est plus à prouver. Cette réputation a été d'ailleurs largement confortée par la qualité de Monkey Island et de sa suite. Joie et bonheur, le troisième a été présenté en long et en large à l'E3. Nous en avons même profité pour caser la démo exclusive sur notre CD de ce mois-ci. Alors, de quoi s'agit-il ?

Une évolution certaine

Dans The Curse of Monkey Island (La Malédiction de Monkey Island), les fans retrouveront les personnages qu'ils connaissent et apprécient déjà. Guybrush, le jeune héros, LeChuck, le pirate démon et la belle Elaine Marley. Oui, LeChuck est encore dans les parages, il est ressuscité et s'est mis en tête d'épouser Elaine, de gré ou de force. Guybrush est lui aussi sacrément amoureux de l'Elaine, là, et croyant bien faire, il lui passe la bague au doigt. Comme pour se la réserver, et doubler ainsi LeChuck. Pas de bol, la bague en question a quelques pouvoirs magiques, et Elaine est bientôt transformée en statue d'or.
Voilà pour ce qui concerne le début de l'aventure. Les événements qui suivent vont provoquer tout un tas de situations loufoques, où vous incarnerez Guybrush, le personnage central de cette histoire.
Fidèle à la tradition, The Curse of Monkey Island est une belle réussite graphique, pas de doute. Le jeu est même plus beau que jamais, ce qui est somme toute assez logique, les technologies ayant sacrément évolué depuis la sortie du précédent épisode, LeChuck's Revenge, en 1991. La résolution d'affichage est notamment bien plus élevée : décors et personnages sont beaucoup plus fins. Les animations du jeu commencent à être vraiment impressionnantes, notamment celles des scènes cinématiques. Les personnages ont d'abord été dessinés sur papier, avant d'être portés sur ordinateur, dessinés et animés par une équipe habituée au dessin animé. Vous vous en rendrez sûrement compte en découvrant la démo du jeu.



Plusieurs techniques différentes sont utilisées pour développer ce nouveau Monkey Island. Des dessins sur papier, d'abord, créés par d'apparemment talentueux artistes. Ces dessins seront ensuite scannés, puis retouchés sur ordinateur, colorisés, texturés et compagnie. Pour certains "objets" voués à être déclinés et affichés sous toutes les coutures, comme le bateau sur notre exemple en photo, des modèles 3D ont carrément été créés. Ce qui accélère et facilite les mises en situation diverses.



L'aventure elle-même rompt un peu avec les deux épisodes précédents, cette fois le déroulement du jeu n'est pas linéaire, le joueur peut se déplacer librement de lieu en lieu, revenir en arrière et chercher ce qu'il a laissé passer. Bien sûr, The Curse of Monkey Island est truffé d'énigmes, d'objets à ramasser et à manipuler et de personnages avec qui dialoguer. C'est comme ça que vous avancerez. Les objets, par exemple, pourront être combinés, associés, ce qui ouvre encore plus l'interface du jeu.
The Curse of Monkey Island comportera également quelques séquences d'arcade, concept que LucasArts avait déjà expérimenté avec Full Throttle. Bien évidemment, pour les puristes du jeu d'aventure, un mode de jeu sans arcade sera disponible.
Et surtout, l'humour caractéristique des deux précédents épisodes, et des jeux d'aventure LucasArts en général, est toujours présent voire omniprésent. La rigole, qui fait du bien au ventre et à la tête, est donc au programme. Tant mieux.
Bref, on n'avait pas vu Guybrush et LeChuck depuis bientôt six ans maintenant, et nous sommes plutôt contents et excités de les retrouver.

La belle Elaine. Plus belle que jamais, même. C'est elle qui est au centre de l'embrouille qui va vous opposer au pirate LeChuck.

Le moindre objet, dans Monkey Island 3, est dessiné avec beaucoup de talent.

DARK EARTH

La version en cours de développement que nous avions approchée, il y a quelques mois, nous avait déjà bien excités. Cette version quasi finale n'a fait que le confirmer : le prochain jeu Kalisto va frapper tres fort.

STANDARD PC CD-ROM
GENRE AVENTURE
DÉVELOPPEUR KALISTO
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE





Pendant les phases de dialogue, les personnages s'agitent, ponctuent leurs mots de gestes en tout genre, comme dans la vraie vie. Les phrases sont dites de vive voix, en français, et si vous le souhaitez, elles sont également affichées à l'écran.



Sans détour, Dark Earth peut immédiatement empocher le titre du jeu français le plus attendu de l'année. Il arrive enfin, très bientôt, et nous avons eu la chance de mettre nos gros doigts sur une pré-version du prochain jeu made in Kalisto. Et là, après une petite poignée d'heures de jeu seulement, nous pouvions distribuer des récompenses : Dark Earth est clairement l'un des plus beaux jeux jamais réalisés sur PC. Les décors sont tout simplement somptueux, superbes, voire renversants par moment. Pleins de finesses, ils sont manifestement le fruit d'une réelle réflexion, une recherche approfondie pour donner à ce monde imaginaire sa cohérence. Chez Kalisto, on prend le design au sérieux, et la description du monde de Dark Earth ne tient pas sur le dos d'un ticket de métro. Des vêtements, des objets en tout genre, des armes, toute une architecture, un style de décoration, tout cela a été conçu avec brio et intégré avec talent dans le jeu. C'est pas compliqué, la recherche graphique et le design de Dark Earth pourraient donner des leçons à bien des productions de films de S-F. Mais de quoi ça cause, Dark Earth ?



Les demoiselles de Dark Earth sont extrêmement sexy. De toute beauté. Et encore, je ne vous montre pas les plus dénudées : on se souviendra longtemps de la strip-teaseuse de Dark Earth, je vous l'dis.

Ombre et lumière

Ça parle d'apocalypse, de (presque) fin du monde. D'une pluie de météorites qui a provoqué le Grand Cataclysme. De la Terre entourée par un épais nuage noir, du soleil qui ne peut plus nous caresser de ses doux rayons. De notre planète qui se meurt et du règne du chaos et de l'obscurité. Et puis des Marcheurs, qui ont erré longtemps, ont bravé mille dangers avant de trouver des trouées dans les ténèbres, les Stallites, où le Soleil-Dieu offre généreusement sa lumière. De Sparta, une cité fondée sous un de ces Stallites. Et enfin, d'Arkhan, le héros du jeu, un Gardien du Feu de Sparta, qui se verra bientôt plongé au cœur du combat entre la Lumière et l'Obscur, malgré lui.

Techniquement parlant, Dark Earth s'offre les avantages de décors pré-calculés. Jetez un œil aux photos qui traînent de-çi de-là, et soyez persuadé que ces décors sont renversants. Au milieu de tout ça, évoluent les personnages, dont Arkhan que vous incarnerez tout au long de l'aventure, en 3D et calculés en temps réel. Les textures qui composent leurs visages et leurs vêtements sont superbes et s'intègrent parfaitement dans les décors : pas d'effet de surimpression désagréable et ridicule, que non. Les personnages se déplacent, parlent, prennent et manipulent armes et objets. Là où Dark Earth n'est pas un jeu d'aventure classique, c'est justement dans les combats, très riches, et qui vous laissent presque autant de liberté que dans un jeu de baston. Les personnages bougent avec souplesse, se défient et sont à l'aise avec toutes sortes d'armes. Surtout les Gardiens du Feu (dont vous êtes) qui sont la main guerrière des Grands Prôneurs, les gardiens du culte du Soleil-Dieu.

Bref, décors pré-calculés fixes et personnages en 3D qui se promènent, on connaît, mais ici la réalisation est étonnante, une réussite technique, indéniablement. Eclairages et ombres calculés en temps réel ont rarement été aussi beaux.



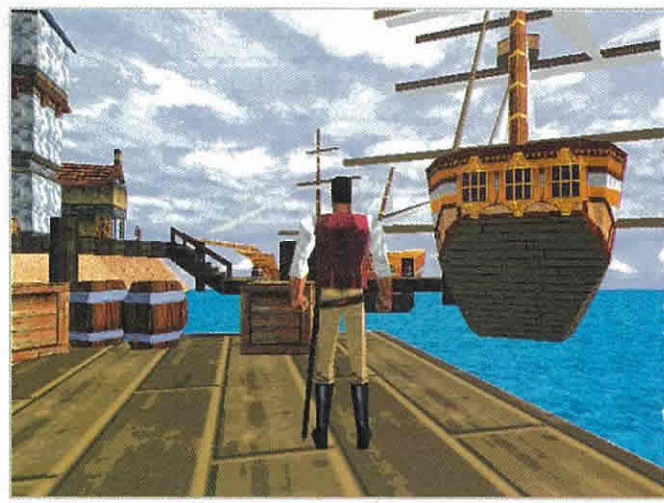
Le jeu semble foisonner de personnages divers et variés, chacun avec son caractère et, bien sûr, son apparence physique et son rôle dans l'aventure. Nous attendrons une version finale et le test dans notre prochain numéro pour nous prononcer sur l'aventure elle-même, qui semble riche de quêtes et énigmes à résoudre.

APRES SIERRA, AVEC KING'S QUEST VIII, C'EST AU TOUR DE BETHESDA DE SE METTRE AU JEU D'AVENTURE EN 3D. AU PROGRAMME : PIRATES, ENLEVEMENTS, COMBATS ÉPIQUES ET INTRIGUES SUR UNE ILE DE FLIBUSTIERS.

REDGUARD

STANDARD PC CD-ROM
GENRE AVENTURE
DEVELOPPEUR : BETHESDA
SORTIE PRÉVUE : NOEL 97

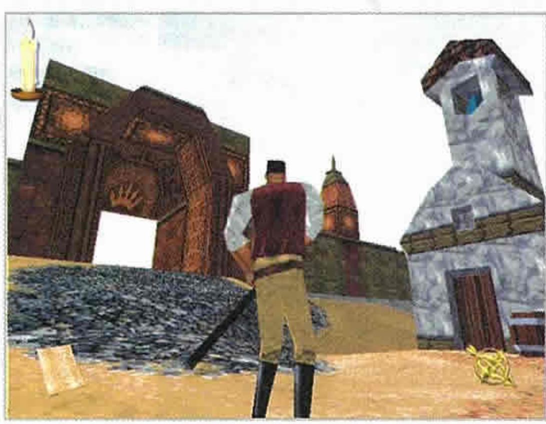
C'est dans l'univers de Elder Scroll que se déroule l'intrigue de ce jeu d'aventure en 3D, et plus précisément dans la province de Tamriel. 400 ans avant l'époque de Daggerfall, vous jouez Cyrus, un mercenaire qui part à la recherche de sa sœur perdue. C'est sur l'île de Stros M'Kai que vous allez aboutir, repaire de contrebandiers et pirates sans vergogne. Ce thème, rarement exploité dans les jeux vidéo, n'est pas sans rappeler les vieux films d'Errol Flynn, où les héros passent leur temps à sauter, grimper, se balancer de lustre en lustre et bien évidemment à combattre à l'épée leurs ennemis (espérons aussi qu'ils n'auront pas oublié les perroquets et les mendiants à jambe de bois).





Cap'taine, les pipi, les pipi, les pi'ates !

L'action se déroulant sur une petite île, l'équipe de développement peut focaliser toute son attention sur le détail et le rendu de chaque lieu. Places de village, pontons, auberges, palais et souterrains ne sont qu'un exemple des différentes possibilités de déplacement. Ce jeu, entièrement réalisé en 3D temps réel, vous permettra d'évoluer à votre guise sans limitation. Sauf les énigmes, de type puzzle ou arcade, qui vous barreront la route et qu'il faudra résoudre pour avancer dans votre quête. Vous découvrirez, au passage, plein de nouveautés dont notamment les golems d'acier, créatures conçues pour les guerres des temps passés. Je n'en dis pas plus, histoire de ne pas dévoiler l'intrigue.



Une totale liberté de mouvement



En terme de combat, Cyrus possède une seule arme : l'épée. Puisque le style est très "cape et épée", il était indispensable que le personnage puisse sauter, courir et grimper dans tous les sens de la même façon que dans le reste du jeu, en temps réel.

Le moteur de jeu est très bien foutu et très stable. Cette version 3.0 du X-Engine est en effet le premier aboutissement de Bethesda vers une technologie fiable, rapide et fluide. Elle permet aussi l'affichage en haute résolution et en 65 000 couleurs d'un nombre de polygones assez ahurissant. Constatez par vous-même, les décors se présentent on ne peut mieux !



Le retour d'Errol Flynn (acteur connu mais mort)

Pour rompre avec le côté jeu de rôles et bien insister sur la partie aventure, la gestion du personnage a été simplifiée à l'extrême. Ses statistiques, par exemple, sont pré-définies au début du jeu et ne peuvent pas être modifiées. Partant du principe que ce héros va mener des combats épiques, le voilà déjà maître dans bon nombre de disciplines. De plus, son inventaire sera lui aussi limité au strict minimum. La jouabilité est volontairement épurée, et tout sera géré à partir d'un joystick ou d'un joypad. Tous les modèles du marché seront reconnus par la machine, mais il sera nécessaire d'en connecter un pour jouer. Cette approche, le refus de concevoir le jeu autour d'un clavier, laisse aussi entendre qu'il s'agira certainement d'un futur jeu pour console, le premier de Bethesda. Espérons que Redguard répondra à toutes ces attentes et que cette ouverture vers un nouveau style de jeu s'avérera fructueuse pour eux... et pour nous !

Coincidence ou pas, les pirates semblent revenir à la mode. Overboard de Psygnosis met en scene des batailles navales délirantes à souhait.

OVERBOARD

STANDARD PC CD-ROM
GENRE ARCADE
DÉVELOPPEUR PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE FIN 97

Voilà donc une jolie découverte, pleine de charme, que nous attendons maintenant avec impatience. Overboard a tout pour plaire. Son thème, d'abord, n'a pas été trop exploité jusqu'à maintenant, en tout cas pas depuis longtemps : les combats de vaisseaux pirates et autres flibustiers. Et puis, la réalisation d'Overboard semble très soignée, avec un graphisme 3D tout mignon, clair et efficace, et différents modes de jeu répondant aux attentes des joueurs modernes et blasés que nous sommes. Comprenez qu'un mode deux joueurs est prévu.



Une aventure en solo

En solo, Overboard n'est pas qu'un simple jeu d'arcade où l'on dirige un beau bateau et où on tire sur tout ce qui bouge : une véritable quête attend le joueur, avec des énigmes et des tas de rencontres. En fait, le scénario est un peu loufoque et vous enverra combattre différentes civilisations à travers le monde : peuples des Caraïbes, Incas, jusqu'au Moyen-Orient ou à l'océan Arctique. L'occasion de découvrir toutes sortes de décors différents. Tout le monde vous en veut, tout le monde vous attaque et vous tire dessus, sur l'eau, mais aussi à partir de villes ou de camps retranchés sur la terre ferme. Sans compter les très nombreux pièges, plus vicieux les uns que les autres, qui tenteront de couler ou encore de brûler vif votre charmant équipage. La météo aura une influence sur le jeu, et surtout sur sa représentation graphique. Ainsi, vous combattrez dans la brume, la pluie, en plein soleil ou au milieu des éléments déchaînés.

Apparemment, marrant en solo, Overboard proposera également un mode Deathmatch à deux. Les deux protagonistes s'affronteront alors dans des sortes d'arènes flottantes, au milieu de pièges en tout genre où le but sera évidemment de couler l'autre. Quinze niveaux Deathmatch sont prévus, en plus des niveaux élaborés pour l'aventure solo.

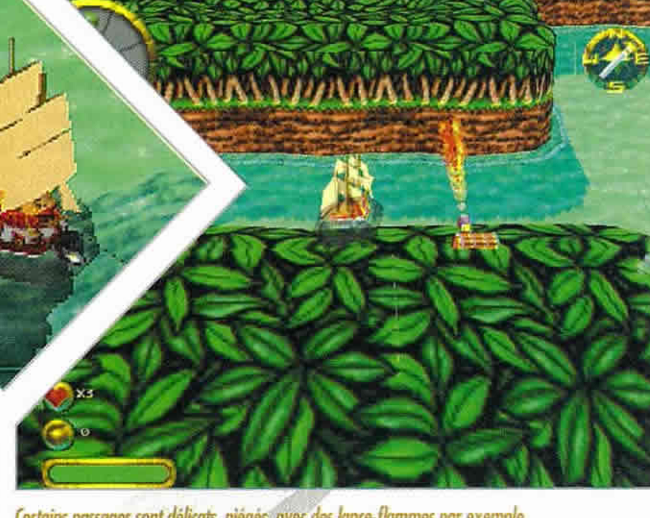
Bref, Overboard est à surveiller de près ; il est mignon, drôle et original. Tout ce qu'on aime.

Le mode Deathmatch permettra à deux joueurs de s'affronter au milieu d'arènes flottantes et piégées.



Les pièges et les ennemis sont de toutes sortes. Ici, par exemple, vous êtes attaqué par un dragon. Carrément.





Certains passages sont délicats, piégés, avec des lance-flammes par exemple.



LANDS OF LORE GUARDIANS OF DESTINY

ELLE NOUS ARRIVE DE LOIN, MAIS L'IMPORTANT C'EST QU'ELLE NOUS ARRIVE : MILLE FOIS ANNONCÉE ET AUTANT DE FOIS RETARDÉE, VOICI LA SUITE DE LANDS OF LORE. VOS ARRIERE GRANDS-PARENTS VOUS EN ONT SUREMENT PARLÉ : LANDS OF LORE THRONE OF CHAOS FUT EN SON TEMPS UN SACRÉ NOM DE BON JEU.

STANDARD PC CD-ROM
GENRE JEU DE ROLES
DÉVELOPPEUR WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE EN AOUT

C'était pendant l'été 93, l'année où Michel Fugain gagnait Roland Garros. Pendant ce temps Scotia la sorcière foutait un souk pas possible, alors fallait l'empêcher de devenir maîtresse du monde. Ça se présentait comme un jeu de rôles à la Dungeon Master avec en toile de fond une petite aventure, et ça s'appelait Lands of Lore. Depuis, il ne se passe plus un E3 sans qu'on ne nous face miroiter une hypothétique suite à ce vieux hit de chez Westwood. Mais ce coup-ci, c'est du sérieux : Guardians of Destiny est enfin prêt.

La faute à ta mère

Scotia la sorcière est enfin clamsée. Pas de bol, vous êtes son fils, Luther, et le jeu n'est pas commencé que vous voilà déjà orphelin. Ah oui, orphelin et maudit aussi, parce que juste avant de crever, votre vieille sorcière de mère a tenté de vous transmettre un précieux objet magique. Ça partait d'une bonne intention, mais évidemment l'incantation a foiré. Depuis, vous êtes atteint de lycantropie. C'est pas cool, mais c'est pas tout. La magie très ancienne dont est forgée votre malédiction a fait revenir à la vie Belial, la pire raclure de tous les démons. Du coup, tout le monde veut votre peau et ça se comprend. Lands of Lore guardians of Destiny se présentera toujours comme un jeu de rôles en vue subjective, mais techniquement remis au goût du jour : S-VGA, accélération 3D et MMX, ainsi que quatre heures de vidéos. Les développeurs nous ont promis une aventure plus riche et moins linéaire que celle du premier volet. Des promesses, certes, mais des promesses made in Westwood. À prendre donc au sérieux.

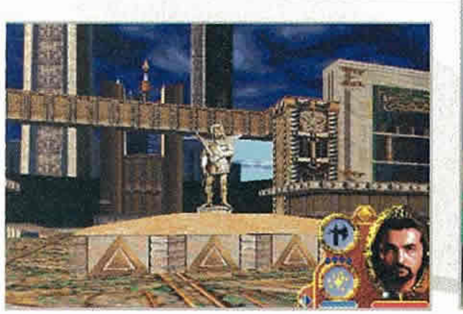


Quatre heures de vidéos et d'images de synthèse, c'est bien. Mais plus fort encore, mon tonton Jacques peut réciter par cœur soixante-quatre discours de Pompidou.

Jeu de rôles en 3D vue subjective, Guardians of Destiny s'inscrira dans la lignée de Dungeon Master, Ultima Underworld et Daggerfall... Autant de parentés lourdes à assumer.







F1 RACING SIMULATION

C'ÉTAIT PRÉVISIBLE : LES PREMIERS JEUX NÉCESSITANT OBLIGATOIREMENT UNE CARTE 3D COMMENCENT À ARRIVER. LE SUPERBE F1 RACING SIMULATION D'UBI SOFT EN EST LA

STANDARD PC CD-ROM
GENRE COURSE AUTOMOBILE
DÉVELOPPEUR UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



Deux vues intérieures seront disponibles, ainsi que deux vues extérieures.



Deux simulations de Formule 1, apparemment de grande qualité, se côtoient dans les pages de ce numéro : Power F1 World Champions League de Lankhor/Eidos (voir p. 148) et F1 Racing Simulation d'Ubi Soft que nous avons découvert à l'E3 et dont il est question ici.

Ce dernier jeu de course ne daignera tourner qu'à condition que votre PC soit équipé d'une carte 3Dfx ou PowerVR, ce qui est malheureusement le signe de la fin d'une époque : l'année prochaine, les joueurs qui n'auront pas investi dans une carte 3D iront sûrement de frustration en frustration. Mais l'emploi d'une carte accélératrice garantit par ailleurs une grande qualité graphique. Les photos qui traînent sur cette modeste page en attestent.

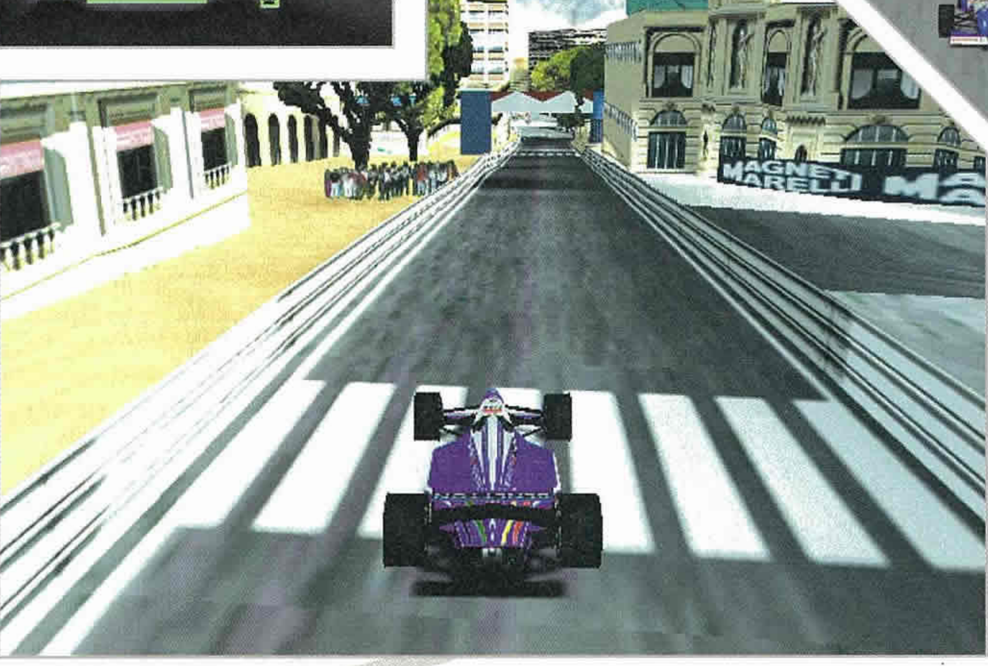
À l'instar de Power F1, F1 Racing Simulation est un produit officiel FIA, comprenez que toutes les données de la saison 96 de Formule 1 seront présents dans le jeu : sponsors, noms des pilotes, design exact des circuits, et compagnie. La seule différence notable par rapport au véritable championnat sera votre présence sur la grille de départ, derrière votre clavier, joystick ou volant.

Votre présence, et aussi celle d'une poignée de copains, d'ailleurs, puisque F1 Racing Simulation autorisera le jeu en réseau (jusqu'à 8 joueurs) ou en link (2 joueurs) ou même à 2 sur le même ordinateur grâce au mode Ecran splitté. Mieux vaut avoir des copains plutôt nantis quand même, puisque apparemment, en plus de nécessiter une carte 3Dfx ou PowerVR, F1 Racing Simulation exige un processeur assez performant (genre : le jeu peut tourner sur un P120, mais on conseille un P166 minimum...).

Bref, en tout cas, le jeu nous a diablement impressionnés, beau à tomber, fluide comme c'est pas permis et d'un réalisme qui contentera les fous de F1. Très bientôt le test.

Grâce aux cartes 3D, F1 Racing Simulation se permet des effets d'éclairage et de lens-flare inimaginables sur des bécanes classiques.







Tonic Trouble

Le créateur de Rayman s'est attelé à un nouveau projet, toujours chez Ubi Soft : Tonic Trouble, qui devrait sortir sur PC au début de l'année prochaine. L'histoire est celle d'un charmant extraterrestre, ED, qui, alors qu'il traîne dans l'espace, lâche une canette sur notre belle planète bleue, façon "Les Dieux sont tombés sur la tête". La chute inopinée de la canette créera des réactions en chaîne qui foutront un joyeux merdier par chez nous, et ED s'attellera alors à remettre tout en ordre, une bonne fois pour toutes.

Ce jeu d'arcade/aventure a l'air mignon tout plein, encore plus que Rayman a pu l'être, et il est entièrement en 3D temps réel.

STARCRAFT

BLIZZARD NE PRÉSENTAIT PAS UNE AVALANCHE DE JEUX À L'E3. SEULS WARCRAFT ADVENTURES ET STARCRAFT ÉTAIENT À L'HONNEUR. MAIS ON PEUT FAIRE CONFIANCE AUX CRÉATEURS DE WARCRAFT ET DIABLO POUR TRANQUILLEMENT FOURBIR LEURS ARMES. STARCRAFT EST MAINTENANT EN DERNIERE PHASE DE PEAUFINAGE ET ÇA VA FAIRE TRES MAL !

STANDARD PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR BLIZZARD
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



Depuis un an - à l'époque, nous avions pu voir tourner une pré-version - Starcraft a sacrément évolué. Blizzard a remis plusieurs fois l'ouvrage sur le métier, a laissé tombé certaines hypothèses de travail, a rajouté des trucs de-ci de-là. Oui, ils se sont bien retroussé les manches pour que Starcraft ne soit pas une simple resucée de Warcraft, transposée dans un univers de science-fiction. Ils sont malins, nos gars de Blizzard, ils se doutent bien que l'immense communauté des fanas de stratégie les attend au tournant et qu'il s'agit de ne pas les décevoir.

Dans Starcraft, on pourra incarner trois races dans une course pour la domination galactique : les Terrans, les Protoss ou les Zergs. Chacune d'entre elles disposera de caractéristiques propres, nettement plus intéressantes, d'un point de vue tactique, que l'opposition humains/orcs de Warcraft où les unités étaient finalement assez comparables. Les humains utilisent une technologie de pointe et des armes de destruction avancées. Les Protoss se régalent avec leurs pouvoirs psy, tandis que le truc des Zergs serait plutôt l'adaptation moléculaire. Tout l'intérêt de Starcraft réside dans la spécificité de chaque race et dans votre capacité à exploiter leurs forces respectives. Par exemple, les humains disposent d'usines volantes qui peuvent donc être déplacées, mais ne pourront contruire qu'au sol. Les Zergs auront une plus grande facilité à créer des unités, et ce sera un bonheur de voir leurs larves se morpher en monstres de guerre. Les deux ressources du jeu (gaz et minerai) ne s'utiliseront pas non plus de la même manière suivant la race choisie.

Blizzard s'est attaché à rendre son produit encore plus attractif et surtout à améliorer tous les petits défauts de Warcraft. Tout d'abord, l'interface change en fonction de la race choisie. Chaque unité répond à l'appel par une voix digitalisée de circonstance et des petites animations super marrantes ont été ajoutées en bas de l'écran. Quand on sélectionne des unités de même type, on peut leur faire accomplir simultanément une action. On peut soigner un groupe entier de créatures, le programme répartissant les soins de manière "intelligente". Au moment de déplacer des troupes, le soft se charge aussi des manœuvres fastidieuses de transbordement dans les transports. On peut pré-programmer, dans les usines, la construction de plusieurs unités à l'avance.



Pas de doute, Starcraft ménera le concept de stratégie temps réel encore plus loin. Pendant les combats, les dégâts seront localisés. On ne perdra pas d'un seul coup une unité, mais on verra peu à peu ses capacités s'amenuiser. On pourra engager des mercenaires moyennant finances. Les dégâts causés seront en infrarouge. Le programme gérera malus et bonus de tirs en fonction des niveaux de hauteurs.

Starcraft proposera un mode Solo enchaînant 30 missions, autant d'épisodes d'une histoire à rebondissement. Pourtant Starcraft sera sans conteste un régal en multijoueur. Caratéristique des plus intéressantes : si deux joueurs prennent la même race, ils peuvent mettre en commun ressources et unités. L'éditeur de missions intégré a encore été amélioré. Il sera possible de créer ses propres cartes, et aussi des mini-campagnes avec des objectifs précis (prendre un bâtiment, tenir une place pendant un laps de temps ou évidemment poum ! dans la tête). Et si je vous dis en plus que les cartes seront encore plus vastes que dans W2, avec des terrains faisant 256 x 56 et peut-être même 512 x 512 !





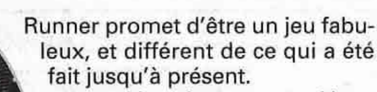
BLADE RUNNER

VOUS VOUS SOUVENEZ DE BLADE RUNNER ? PAS LE FILM, LE JEU, NOUS EN PARLIONS DÉJÀ DANS LE REPORTAGE SUR L'E3 DE L'ÉTÉ 96. À LICENCE HORS DU COMMUN, DÉVELOPPEUR HORS DU COMMUN, PUISQUE C'EST WESTWOOD QUI S'Y EST COLLÉ. L'ATTENTE AURA ÉTÉ LONGUE, MAIS LE RÉSULTAT DÉPASSE NOS REVES LES PLUS FOUS.

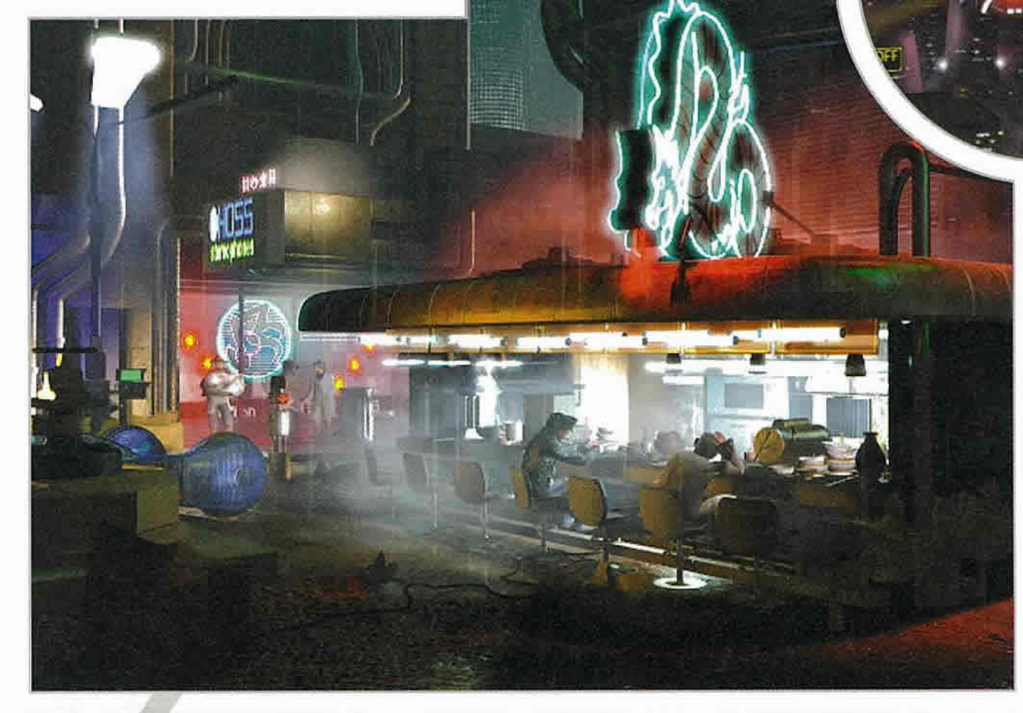
STANDARD PC CD-ROM
GENRE POLICIER FUTURISTE
DÉVELOPPEUR WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE NON COMMUNIQUÉ

Blade Runner, c'était un peu comme une rumeur qui flottait sur l'E3. Beaucoup en parlaient mais rares étaient les privilégiés qui avaient pu poser un œil sur la merveille. Louis Castle, directeur artistique de Westwood et directeur du développement, nous l'a montré. On est de sacrés veinards, quand même.

Pas de tergiversations : jamais un jeu tiré d'un film – et quel film ! – n'aura si bien rendu hommage à son modèle. L'ambiance est incroyable car c'est celle du film, point à la ligne. La musique (du pur Vangelis), les cinématiques sombres à outrance, le sentiment de peur qui se dégage de l'intrigue, tout a été parfaitement retranscrit par Westwood. Blade Runner promet d'être un jeu fabuleux, et différent de ce qui a été fait jusqu'à présent.



Vous incarnez un détective dans une aventure en temps réel. Graphiquement, le héros apparaît en vue à la troisième personne, dans des décors fixes mais incroyablement détaillés en 16 millions de couleurs. Tout est animé : les enseignes lumineuses, les vaisseaux qui atterrissent et décollent dans des nuages de vapeur, des chinois qui passent avec des parapluies. La pluie tombe sans arrêt, tout se reflète dans les flaques. C'est glauque. C'est beau. Le procédé utilisé pour représenter ce monde est totalement novateur. Le système gère un nombre quasi illimité de sources lumineuses et les lumières éclairent partiellement les personnages lorsqu'ils coupent leurs faisceaux. En se déplaçant de lieu en lieu, on a aussi droit à de somptueux travellings. Westwood n'a probablement pas eu le droit de modéliser la bobine de Harrison Ford et pourtant c'est bien le joli minois de Sean Young (Rachel) et du Dr Tyrell du film que l'on retrouve synthétisés pour notre plus grand plaisir.



Rififi chez les droïdes

Blade Runner, c'est avant tout une enquête dans un monde d'une complexité extrême où évoluent des dizaines de personnages qui s'échangent des milliers d'informations. Votre but est de réunir suffisamment de preuves pour démasquer les criminels. Le nerf de l'intrigue est donc concentré sur cette collecte d'indices, tâche rendue ardue par la psychologie des personnages, et notamment le fait que certains sont des répliquants, d'autres non, que certains mentent, que tous ces gens se parlent et s'échangent des informations qui peuvent vous concerner, et qu'à tout moment vos décisions peuvent vous faire basculer dans les centaines de parcours possibles. D'ailleurs peut-être êtes-vous, vous-même, un répliquant ! On pourra terminer le jeu de plusieurs manières différentes : en éliminant les répliquants, en sauvant Rachel, en protégeant les répliquants... Autant de raisons de recommencer l'aventure pour vivre à chaque fois une expérience différente.





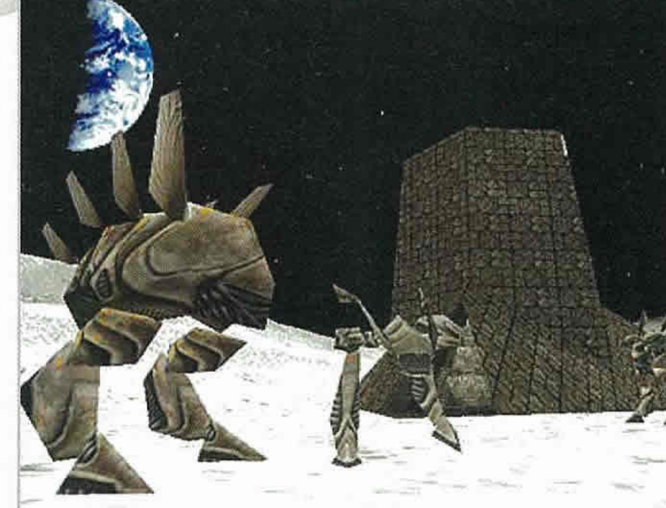
SPÉCIAL E3 · ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO · ATLANTA 1997

EARTHSIEGE 3

ÇA BOUGE AU PAYS DES ROBOTS. FASA RÉCUPERE LA LICENCE MECHWARRIOR ET DÉVELOPPE MECHWARRIOR 3 POUR MICROPROSE. ACTIVISION SE CONSOLE COMME IL PEUT EN REBAPTISANT SON DERNIER BÉBÉ HEAVY GEAR. MAIS C'ÉTAIT COMPTER SANS SIERRA QUI, AVEC EARTHSIEGE 3, NOUS BALANCE UNE BONNE BAFFE VISUELLE ET SE POSE POUR L'INSTANT COMME CHAMPION

STANDARD PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE/ACTION
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

Si vous m'aviez dit un jour que j'en viendrai à faire des infidélités à la série des Mechwarriors, je vous aurais ri au nez avant de vous couper un bras, une jambe et vous finir avec une bordée de LRM 20. Mais le dernier-né de la Roberta du futur peut s'enorgueillir du meilleur armement graphique disponible de ce côté-ci de la galaxie. Shazam ! Ça, c'est du moteur graphique. Comme pour tous les produits du salon, la 3Dfx et toutes ses petites sœurs accélératrices y sont pour beaucoup. Mais avec les mêmes ingrédients, toutes les équipes de développement ne sont pas parvenues au même résultat. La nouvelle technologie de Dynamix est carrément abasourdissante.



On disposera de 40 véhicules configurables et de 50 systèmes d'armement et composants internes.

Oh, les zolis robots

Dans ce soft, tout n'est que velours pour l'œil. J'ai vu se coucher cinq lunes sur Proctura VI, de grands navires en feu surgissant de l'épaule d'Orion, des rayons fabuleux – des rayons C – briller dans l'ombre de la porte de ce très précieux Tanhauser. Oui, j'ai vu tout ça dans ma vie de répliquant-testeur pour Joy. Mais Earthsiege 3, c'est le pompon. Les textures au sol sont tellement gigantesques que l'on n'en voit pas les limites. On pourra se battre sur terre, dans les airs, sous l'eau, en intérieur comme en extérieur, en vue interne comme en vue externe, dans des villes, des tunnels, des mines... tout cela à une cadence de 25 images/seconde sur 3Dfx et consorts.

Le design des robots futuristes sont à l'opposé du look mastoc des précédentes réalisations. Ces monstres de titane au cœur d'uranium sont des bio-mécaniques : les cybrids. Comme dans les précédents épisodes, les humains devront lutter pour leur survie. Mais ce qui était une lutte entre l'homme et la machine s'est muée en combat fratricide pour le contrôle de ressources planétaires. Outre la possibilité de jouer en réseau ou sur Internet, Earthsiege 3 proposera de missions générées de manière aléatoire. Le joueur sera en charge d'une escouade d'herculéens, des robots entièrement configurables. Il y aura donc des hercs, des hovercrafts, des tanks, des aéronefs et une palanquée d'armes et autres gadgets sophistiqués.



Le joueur pourra choisir entre trois camps (les corporates, les cybrids ou les rebels), et mener bataille sur des lunes, des planètes ou des astéroïdes.

Dynamix a aussi repensé l'interface et les systèmes de menus pour corriger les défauts du passé. Résultat : des écrans limpides pour mieux jongler avec upgrades et systèmes d'armement.

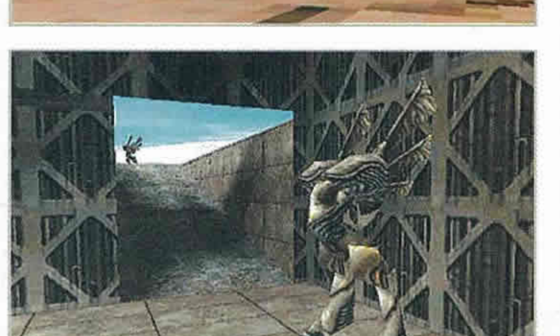
Ah, c'est dur ! Encore quelques mois à patienter avant d'avoir la réponse à toutes ces questions qui me hantent. E3 (tiens voilà une abréviation de circonstance) sera-t-il aussi intéressant que beau ? Les missions se limiteront-elles à un nettoyage par le vide ou pourra-t-on développer des tactiques subtiles comme dans Mechwarrior 2 ? Comment se comportera le programme sur Internet ? Sierra proposera-t-il des serveurs dédiés ? François Mitterrand est-il conservé dans un bocal ? Hin, hin, imbécile !

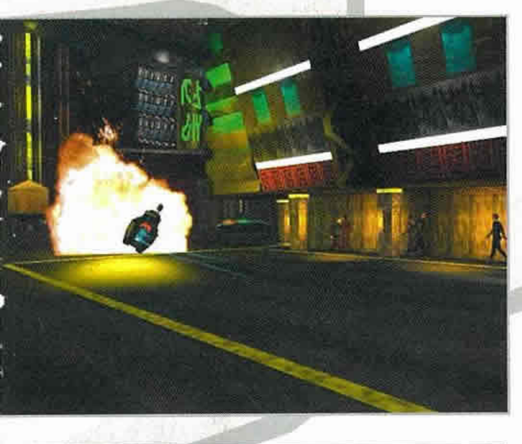


Plus de 45 missions aux objectifs variés seront proposées (sans compter le générateur aléatoire). Il sera en outre possible de définir les spécifications du terrain pour les parties multijoueur.



Pendant les batailles, le joueur pourra surveiller l'affrontement à partir de satellites, d'une artillerie mobile ou de forces aériennes.





OMIKRON

STANDARD PC CD-ROM
GENRE ARCADE/AVENTURE
DÉVELOPPEUR QUANTIC DREAM
SORTIE PRÉVUE FIN 98



Vous vous souvenez peut-être qu'il y a quelques mois, à l'occasion d'un Gros Plan, nous nous étions penchés sur Omikron et sur Quantic Dream, la toute jeune équipe parisienne, qui le développait. À l'époque, les gars de Quantic n'avaient pas encore d'éditeur. Voilà, c'est fait : ce sont les Anglais d'Eidos Interactive qui ont eu la bonne idée de signer Omikron, ainsi que deux des prochains titres de Quantic Dream.
Qui a dit qu'il n'y avait pas de talentueuses équipes de développement en France ?
Côté jeu aussi, ça avance, et la dernière version d'Omikron est décidément impressionnante. L'univers en 3D commence à prendre vie, avec ses passants qui déambulent et les aéroglisseurs qui foncent. La Motion Capture est associée aux personnages 3D qui administrent coups de pied et de poing dans tous les sens. Les dialogues eux aussi s'installent doucement.
On est bien content de voir Omikron avancer, et bien impatient de le voir arriver.



HALF-LIFE

SIERRA PRÉSENTAIT HALF-LIFE À L'INFORUM, À L'ÉCART DU BRUIT ET DE LA FUREUR DU GEORGIA DOME, COMME SI SON NOUVEAU BIJOU NE SOUFFRAIT PAS LA PROMISCUITÉ DES AUTRES JEUX. IL EST VRAI QU'HALF-LIFE DISPOSE DU MOTEUR LE PLUS NOVATEUR DEPUIS L'INVENTION DU DOOM-LIKE (AVEC MESSIAH DE SHINY, ET ENCORE...).

STANDARD PC CD-ROM
GENRE MASSACRE DE CRÉATURES
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

Pour ses derniers développements, Sierra a basculé d'un seul bloc dans le monde de la 3D. Après avoir racheté la licence du Quake Engine, l'éditeur américain s'est associé avec les vieux briscards de Valve. Et comme si cela ne suffisait pas, l'équipe a peu à peu intégré les meilleurs-spécialistes du genre : Chuck Jones (designer des monstres de Duke 3D), Harry Teasley (Doom sur PlayStation), Ben Morris (Doom Construction Kit, Worldcraft), Steve Bond et John Guthrie (Quake Airplane et Quake Kart) et Dario Casali (célèbre créateur de niveaux pour Final Doom).
Le mélange est proprement sidérant, puisque Half-Life propose une tripotée de fonctionnalités temps réel jusqu'alors réservées aux programmes de rendering. Évidemment, le jeu supportera Open-GL, Direct 3D, MMX et une version pour 3Dfx, mais comme le moteur est purement logiciel, toutes ces joyeusetés graphiques seront aussi accessibles sans accélération 3D (la fluidité en moins, c'est sûr).
Allons-y ! Dans Half-Life tous les graphismes sont en 65 000 couleurs, ce qui permettra une grande variété d'effets d'un réalisme saisissant (fumée, surfaces métalliques réflectives, eau transparente, verre translucide, faisceaux énergétiques chatoyants). Évidemment, l'eau s'animera quand le joueur y plongera, on pourra briser les vitres, et les décors conserveront les impacts des combats précédents. Les sources de lumière seront colorées (avec addition des couleurs), et tous ces artifices visuels ne seront pas gratuits mais devraient générer un meilleur gameplay (on pourra par exemple repérer un pont de force par le léger flou induit).













À moitié vivant

La technologie de Valve a servi à créer les animations des montres par squelette. Ce système inédit donnera aux bestiaux une consistance proche de la vie réelle (d'où le nom du jeu), et Chuck Jones s'en est donné à cœur joie avec pattes articulées et autres tentacules. Mieux encore, alors que les programmes précédents peinaient pour animer des créatures comprenant quelque 500 polygones, Half-Life ne fera qu'une bouchée de modèles comprenant près de 6 000 polygones ! D'ores et déjà, nous avons pu tester l'intelligence artificielle et elle est plus qu'hallucinante. Les ennemis s'organisent en équipes pour mieux encercler le joueur. Quand on les blesse, ils ralentissent et, fortement touchés, ils battent en retraite... pour se soigner et revenir à l'assaut. Certains monstres attaquent en nuées ("flock behaviour") comme le feraient un essaim d'insectes ou de chauves-souris.
Les innovations sont légion, mais nous nous en tiendrons là pour l'instant. Offrons-nous juste une petite incursion dans le scénario, histoire de constater que le ramage se rapporte au plumage. Vous faites partie d'une équipe d'expérimentation top-secret et vous avez fait une découverte incroyable, suivie d'une décision un peu bête. Un portail s'étant ouvert vers une dimension peuplée de créatures étonnantes mais légèrement hostiles, vous bombardez la porte avec moult radiations atomiques. L'erreur. Les monstres débarquent en masse. Vous décidez de les arrêter. Ça chauffe. La CIA envoie une équipe de nettoyage comme ils ont l'habitude de le faire. Ça chauffe de plus en plus. Le gouvernement, avec sa subtilité habituelle, décide de tout faire péter à la bombinette. La grosse cata. Autant dire que le reste de l'aventure se déroule sur fond de compte à rebours. Le stress. Bref, on attend pas mal de ce Half-Life qui devrait débouler avant les fêtes si personne ne commet l'erreur d'irradier l'équipe de développement. Euh, j'oubliais, on pourra y jouer en réseau à 32. Une paille.

MYTH
THE FALLEN LORDS

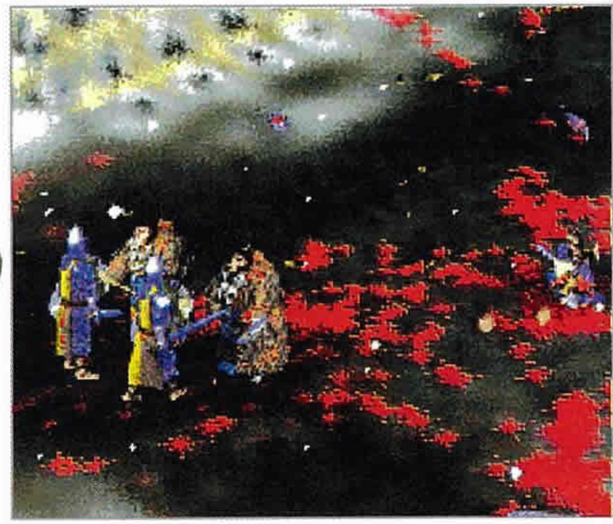
À mille lieues des contes de fées mais à quelques pas de Verdun, la violence brute de Myth fera ressembler Blood à une aventure de Crusty le petit lutin rieur des céréales des lundis matins pluvieux.

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SIMULATEUR DE CHARNIER EN TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR BUNGIE
DATE DE SORTIE NON COMMUNIQUÉE

Ma première expérience de la mort remonte à une journée de l'année 1980, lorsque je montais le petit escalier de mon immeuble du haut de mes 11 ans.
- Maman, ça sent une odeur bizarre, je crois bien que le père Lavenant est crevé.
- On ne dit pas crevé, Bob, on dit décédé et puis il n'a que 97 ans, il doit être en train de faire de la gym.
- Oui, maman...
Deux jours plus tard, changement de tactique :
- Maman, Lavenant il a payé ses loyers ?
- Oui, bon euh, je vais quand même appeler les pompiers.

La suite de ma vie jusqu'à maintenant fut ponctuée par des amoncellements de chiens morts, d'oiseaux morts, de gens morts, d'accidents de la route impliquant ou non des rails de sécurité. Bien plus tard, je crus trouver un bref répit dans l'exutoire que constituaient des jeux vidéo comme Duke Nukem ou même dernièrement les très jouissifs massacres de Tamagoshis. Mais je m'étais bel et bien trompé de cible, Myth m'attendait.







Myth va simuler un champ de bataille bien comme il faut. Ici, vous pourrez assister, émerveillé, à tout ce qu'une bataille a de plus glauque : le sang et les tripes. Dans un monde polygonal aux abords, vous enverrez d'un geste nonchalant vos cohortes se battre jusqu'au décès cérébral. Les plus malades d'entre nous regarderont avec plaisir les nombreuses scènes de décapitation, amputation, énucléation, et introduction d'armes blanches sans lubrification préalable. Le sang maculera le terrain et on pourra ensuite jouer au jeu des Sept Familles : à qui la jambe, à qui la tête du nain ? Dis, ce guerrier n'avait pas deux bras, avant ? Et ainsi de suite. Jouable en réseau ou en solitaire, Myth est la nouvelle merveille de Bungie, les créateurs de Marathon.

DAÏKATANA

LE DÉPART DE JOHN ROMERO D'ID SOFTWARE A FAIT GRAND BRUIT. LA FONDATION DE SA NOUVELLE BOITE EN A INTRIGUÉ PLUS D'UN. SON PREMIER JEU PRÉSENTÉ À L'E3 NOUS INTÉRESSE.

STANDARD PC CD-ROM
DÉVELOPPEUR ION STORM
SORTIE PRÉVUE AVRIL 98



Les textures sont toujours aussi belles, et on fait même un petit tour à l'extérieur. Tiens, il neige !

Le premier jeu "made in Ion Storm" (la toute nouvelle équipe fondée par John Romero, programmeur de génie responsable de Doom, Doom II, Heretic, Hexen et Quake), Daïkatana, était donc présenté à l'E3, comme il se doit. Le jeu n'est prévu que pour l'année prochaine, mais déjà les fanatiques de Quake vont certainement commencer à compter les jours. Joli coup réalisé par Eidos Interactive que celui d'avoir réussi à signer l'un des programmeurs les plus convoités du marché.

Pour l'instant, rien de bien renversant, Daïkatana ne ressemble qu'à un Quake de plus, si l'on peut dire. Cela dit, le moteur 3D reste impressionnant, surtout qu'il a été encore amélioré. Le gars Romero prévoit de le rendre deux fois plus rapide que celui de Quake. Certaines critiques émises à l'encontre de Quake semblent avoir été entendues par l'équipe de Ion Storm ; notamment le peu de distinction des différents niveaux du jeu et toujours les mêmes éclairages sombres. Dans Quake, les ambiances changeront radicalement à plusieurs reprises, au cours du jeu. Pour plus de variété. En effet, Daïkatana parle, entre autres, de voyages dans le temps, et les joueurs seront transportés dans des lieux et époques aussi divers que la Grèce antique ou dans un San Francisco post-apocalyptique des années 2400.

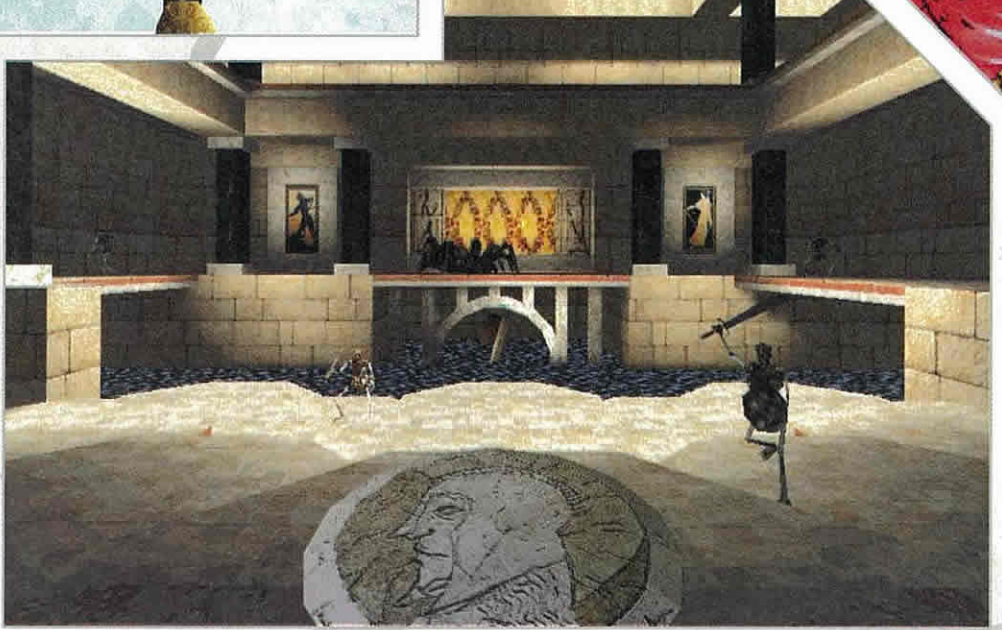
Restons sur les chiffres, Daïkatana proposera d'incarner 3 personnages différents, vous fera rencontrer jusqu'à 60 types d'ennemis différents, et vous permettra de les dégommer avec pas moins de 30 armes (pas à la fois, cela dit).

Bien évidemment, ce jeu sera fortement orienté réseau, et jusqu'à 16 joueurs simultanément pourront se découper en rondelles dans le monde de Daïkatana.



Grèce antique, et mythologique d'ailleurs. Ici, une belle baston contre des squelettes. Ambiance "Jason et les Argonautes".

Remarquez comme j'ai évité l'écueil du scénario du jeu qui, ici, est bien trop ridicule et cliché pour que nous nous arrêtions dessus (un scientifique dément, un grand sabre mythique, le Daïkatana, à retrouver...). Il est vrai que la profondeur des personnages et du scénario n'est pas tout à fait ce que l'on cherche dans ce type de jeu.

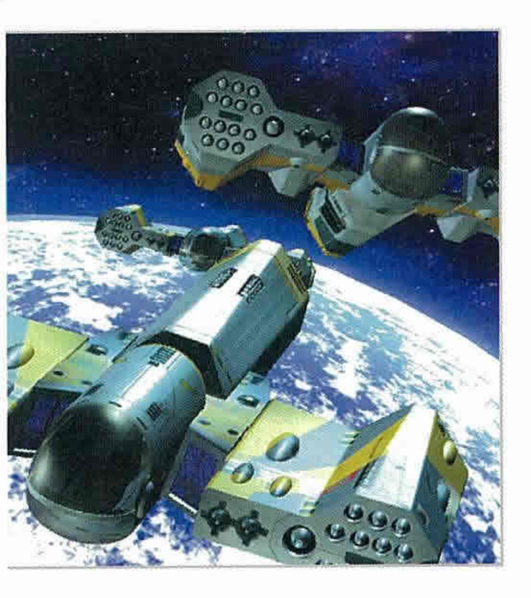




PAS DE NOEL SANS NOUVEAU WING COMMANDER. C'EST DONC LE SOURIRE NARQUOIS QUE NOUS ÉTIONS VENUS ASSISTER À CETTE PRÉSENTATION. PAF ! NOUS SOMMES REPARTIS DES NUÉES D'ÉTOILES DANS LES YEUX.

WING COMMANDER 5 PROPHECY

STANDARD PC CD-ROM
GENRE COMBAT SPATIAL
DÉVELOPPEUR ORIGINE
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



Prophecy est le premier volet depuis le départ de Chris "John Ford" Roberts et ça se sent. Premier point : fini, les avalanche de scènes cinématiques. Même si ces séquences n'ont pas disparu, l'équipe de développement s'est davantage concentrée sur la jouabilité... En effet, Wingco 4 était décevant question gameplay. Dorénavant, l'histoire sera construite autour des missions, et non pas l'inverse. À la bonne heure ! Deuxième constat : les Kilrathis, c'était bien beau, mais de gros chats en guise de vilains extraterrestres... Ici, le Colonel Blair et ses amis se trouvent aux prises avec une nom de dieu de terrifiante race d'aliens. Si, si, même qu'ils déboulent d'une porte ouverte sur l'enfer. C'est Sid Mead (designer sur Blade Runner et Aliens) qui a gribouillé les affreux et leurs soucoupes volantes. Leurs vaisseaux mères font des kilomètres de long et les survoler prendra plusieurs dizaines de secondes.

Dernière remarque : Prophecy tournera correctement. Et avec une carte 3D, ça sera le nirvana. L'idéal : un Pentium 133/16 Mo avec, au hasard, une 3Dfx 4 Mo. Là, c'est la totale : 65 000 couleurs, gestion de la transparence, 20 images/seconde, tirs de missiles fluos, sources d'éclairage multiples... La gestion des boucliers et de la répartition énergétique sera plus simple, grâce à la possibilité de redéfinir les touches. Le jeu en solo proposera cinquante missions. Enfin, une équipe s'est occupée de développer un moteur de jeu en réseau sur réseau local et TCP/IP. Eh oui, Kali et compagnie sont au rendez-vous.



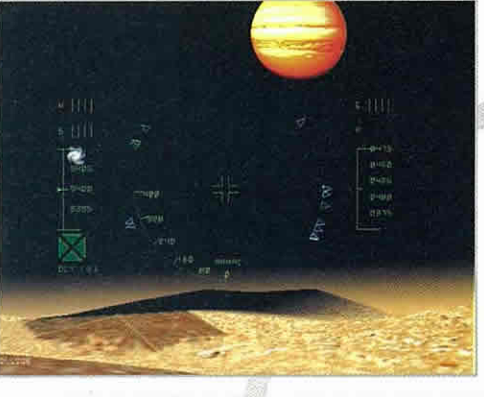


XENOCRACY

Provisoirement appelé UPN, Xenocracy, titre définitif, mélange joyeusement simulateur de vol futuriste et aventure toujours réinventée. Découverte du prochain jeu Grolier Interactive.

STANDARD PC ET MAC CD-ROM
GENRE AVENTURE
DÉVELOPPEUR KALISTO
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





Nous voilà bien ancrés dans le futur, à l'heure où la colonisation de l'espace est une réalité. Les Terriens sont donc tranquillement installés sur Mercure, Mars, Vénus et bien sûr la Terre. Tout le monde fore, s'enrichit et exploite à tout-va. Et l'homme restant toujours l'homme, lorgne bien souvent sur les richesses du voisin. Pour que le système solaire ne s'embrase pas de conflits dans tous les sens, des forces neutres garantes de la paix ont été créées. Vous en faites partie, vous êtes un casque bleu de l'espace.

Le jeu est articulé autour d'un simulateur de vol dans l'espace, où vous aurez l'opportunité de piloter toutes sortes de vaisseaux clinquants, chasseurs, transporteurs et compagnie. Aussi bien dans l'espace qu'à la surface des différentes planètes ou satellites, les graphismes de Xenocracy sont très réussis, tout particulièrement le design des différents vaisseaux. Mais c'est le déroulement du jeu lui-même qui attire déjà notre attention, pour son originalité. Xenocracy fuit la linéarité de belle manière. C'est vous qui décidez de la mission dans laquelle vous vous engagez, alors que plusieurs vous sont proposées : les Vénusiens se plaignent de l'installation des Martiens trop près de leurs frontières, les Mercuriens râlent parce que les Vénusiens ont détruit un de leur convoi, ou les Terriens ont des problèmes avec les travailleurs de leurs satellites. Vous influencerez le jeu en réussissant ou en ratant une mission, bien sûr, mais aussi en laissant de côté certaines missions. Les conflits peuvent alors empirer, une colonie peut prendre le pas sur une autre, ce qui est l'opposé de votre objectif de pacificateur.

Bref, une jolie technologie (le jeu est développé par Simis, équipe de développement anglaise habituée des simulateurs de vol, notamment pour Domark), une aventure intéressante et de bien beaux graphismes font de Xenocracy un soft intéressant à surveiller de près.

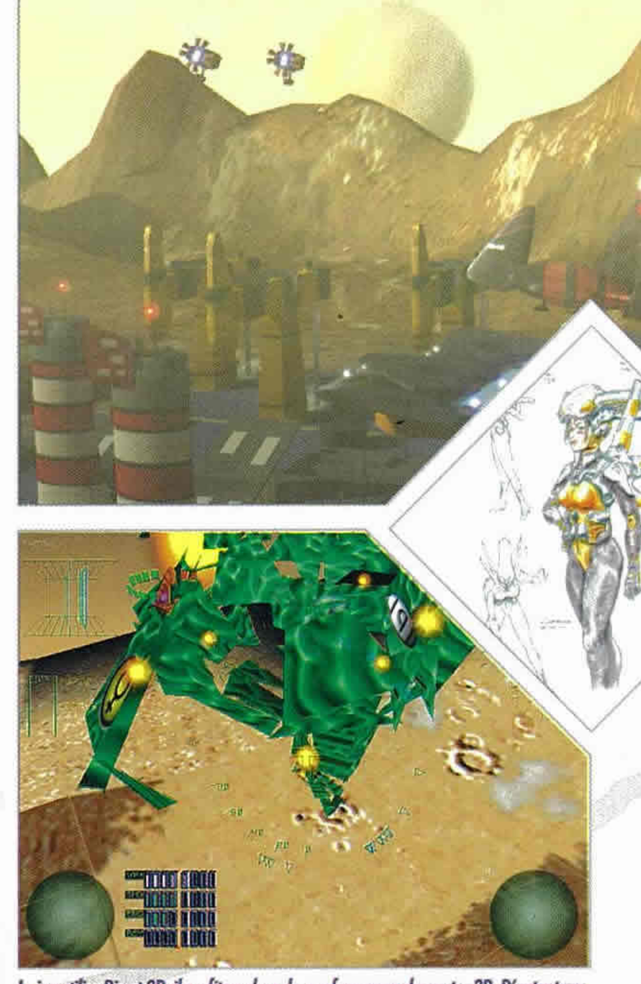
Le design des vaisseaux est particulièrement soigné, avec de bien belles textures.

Perfect Assassin

Derrière le design et l'idée originale de Perfect Assassin se cache Kev Walker, talentueux dessinateur de BD qui officie notamment dans les pages de "2000AD". On reconnaît, d'ailleurs, très vite son style quand on jette un œil sur le héros de Perfect Assassin, jeu Grolier Interactive qui devrait sortir en septembre prochain.

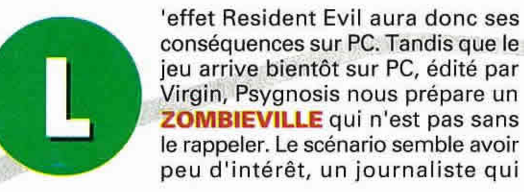


Il s'agit d'une aventure étrange, où l'on incarne cet "assassin parfait" embrigadé dans une étrange histoire, pleine de lieux à découvrir et de dialogues avec toutes sortes de races extraterrestres. En produit purement anglais, Perfect Assassin n'est pas sans humour, avec la présence remarquable et multiple, notamment, de canards en plastique.



Le jeu utilise Direct 3D, il profitera donc des performances des cartes 3D. D'autant que des versions spécifiques devraient être dispos pour les cartes majeures.

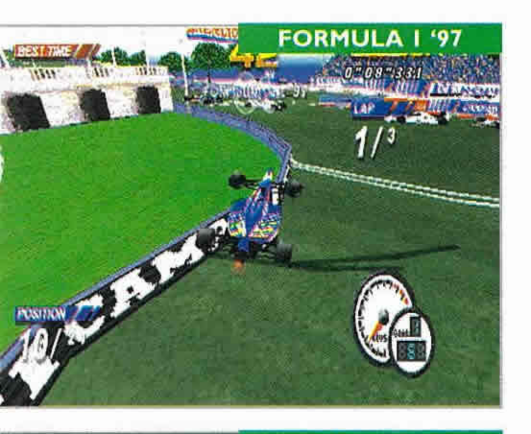
PSYGNOSIS NE CHOME PAS, CETTE FIN D'ANNÉE, ET L'ANNÉE PROCHAINE VERRA ARRIVER DES TONNES DE TITRES DÉVELOPPÉS PAR SES DIFFÉRENTES ÉQUIPES. PASSAGE EN REVUE RAPIDE.



L'effet Resident Evil aura donc ses conséquences sur PC. Tandis que le jeu arrive bientôt sur PC, édité par Virgin, Psygnosis nous prépare un **ZOMBIEVILLE** qui n'est pas sans le rappeler. Le scénario semble avoir peu d'intérêt, un journaliste qui enquête dans un village près d'une base militaire, ou un truc dans le genre, mais le look du jeu est assez excitant. Superbes graphismes 3D précalculés pour les décors, et des tas de bonshommes (dont votre personnage et des zombies) qui y déambulent joyeusement. Zombieville devrait sortir avant la fin de l'année.



ZOMBIEVILLE



FORMULA 1 '97

Formula 1 vient à peine de sortir, et déjà Psygnosis nous annonce l'arrivée très prochaine de **FORMULA 1 '97**. Le titre lui-même semble indiquer que le jeu devrait sortir avant la fin de l'année, on dirait. Un effort certain semble avoir été fait, cette fois, sur la gestion des accidents et le démembrement des voitures. Très beau en tout cas.

Plus futuriste, **SHADOWMASTER** vous case derrière le volant d'un véhicule voué au combat. Entièrement en 3D, avec une concentration sur les effets de lumière, Shadowmaster devrait sortir lui aussi avant la fin de l'année.

G.POLICE

SHADOWMASTER

Un bon grand shoot'em up, bien moderne puisqu'entièrement en 3D avec des textures dans tous les sens : **G.POLICE**. On y dirigera des patrouilles de flics volants, équipées de gros vaisseaux, qui survolent les rues à la recherche de méchants criminels. Pas de détail ici, on tire avant de dire "Haut les mains", on fait tout exploser. G.Police est lui aussi prévu pour la fin de l'année.

G.POLICE

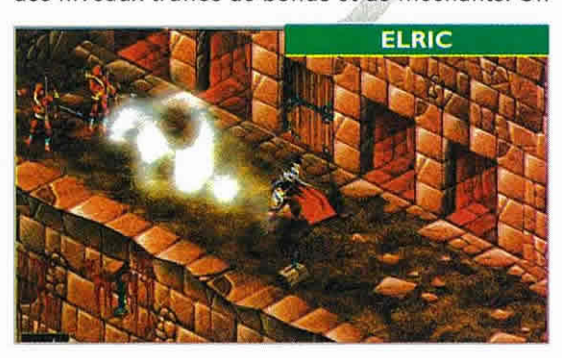


RASCAL



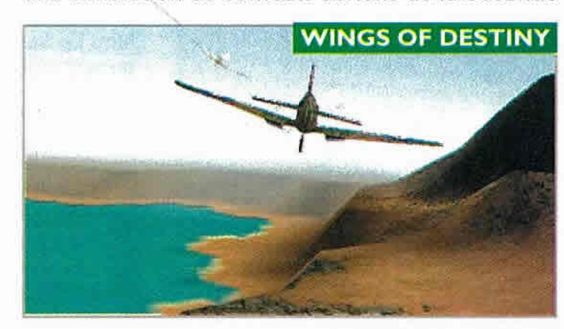
PSYBADEK

Typiquement dans l'esprit console, **PSYBADEK** n'est pas sans rappeler le design de petits héros de dessins animés japonais, ce genre de chose. Comprenez : c'est mignon tout plein. Le concept est assez délirant, puisqu'on dirige des personnages toujours équipés de skate-boards futuristes qui foncent et traversent des niveaux truffés de bonus et de méchants. Un genre de jeu qu'on a effectivement peu l'habitude de voir sur micro. Là encore, Psybadek devrait sortir cet hiver.

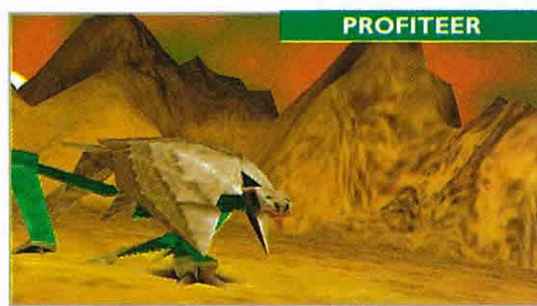


ELRIC

En bref, sachez que Psygnosis développe tout un tas d'autres jeux plus ou moins avancés aujourd'hui : **RASCAL**, un jeu de plates-formes mettant en scène un sale môme ; **ELRIC**, un jeu en 3D iso développé par Haiku Studios ; **WINGS OF DESTINY**, une simulation de combats aériens de la Seconde Guerre mondiale ; **PROFITEER**, jeu de course et d'arcade futuriste aux fortes senteurs de WipEout très orienté on-line ; et enfin **RESPECT INC.**, un jeu d'arcade en 3D qui se déroule au temps de la prohibition. Tout plein de titres sur lesquels nous reviendrons plus largement dans les prochains numéros de Joy.



WINGS OF DESTINY



PROFITEER



RESPECT INC.

Plein de nouveautés chez Mindscape, et une poignée de courses du coté de Sega.

Je suis bien content de l'avoir grillé sur ce coup-là, notre gars Fishbone, notre motard à nous. C'est moi qui vais vous parler de **MANX TT SUPERBIKE**, moi, moi, et pas lui. Enfin, vous parler, juste quelques mots pour signaler que Sega va donc adapter son jeu de moto (de moto, hein Fishbone) sur PC. C'est beau tout plein, et même que le jeu utilisera la technologie MMX, même.

Toujours tiré de l'arcade, **VIRTUAL ON CYBER TROOPERS**, un jeu de combat de gros robots méchants utilisera lui aussi la technologie MMX ainsi que les cartes 3D PowerVR.

Chez Mindscape aussi, on peut faire les fiers, avec tout plein de titres en préparation ou en cours de finition. Du wargame tout d'abord, avec **THE ARDENNES OFFENSIVE**, qui reprend notamment la fameuse bataille de Bulge qui a suivi l'offensive allemande contre les troupes ricaines dans les Ardennes, en décembre 44. Ou encore **OPÉRATION PANZER**, qui cache en fait Panzer General 2, nettement plus beau que son prédécesseur et doté de belles options multijoueur. Ou encore **BATAILLES DU PACIFIQUE**, autre wargame SSI, qui s'intéresse aux combats entre Alliés et Japonais pendant la Seconde Guerre mondiale, aussi bien sur la terre ferme que sur l'eau.

Basé sur Warhammer, le jeu de plateau Game Workshop, **DARK OMEN, A WARHAMMER GAME**, est déjà plus fantaisiste. Jeu de stratégie, avec des hordes d'orcs et de morts-vivants, Dark Omen affiche de charmants graphismes 3D.

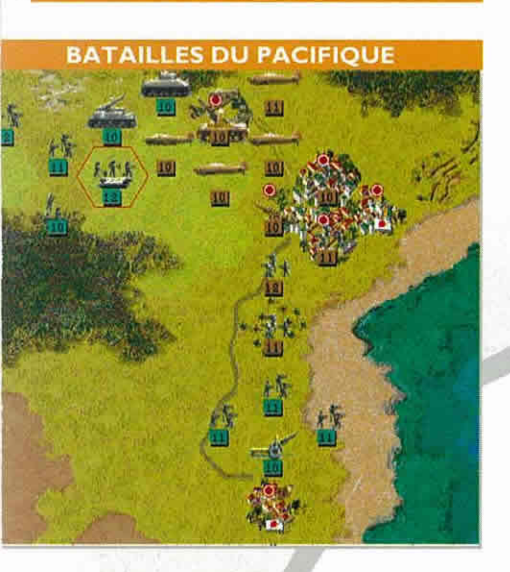
D'ici septembre, Mindscape devrait également sortir **IMPÉRIALISME** sur PC et Mac, un jeu de stratégie économique qui se déroule dans un monde imaginaire très proche de notre bonne vieille Terre. On jongle avec les pouvoirs militaires, diplomatiques et compagnie pour mieux imposer sa domination.

En bref également, et toujours, des jeux Mindscape qui devraient sortir très prochainement, **NETWAR**, jeu d'arcade de combats entièrement voué au monde on-line (jusqu'à 30 joueurs connectés) ; la version 1.5 de **SU27 FLANKER**, une upgrade qui nécessitera le jeu original ; et **BUCCANEER**, un jeu de navigation et de combats de pirates du XVIIIe.

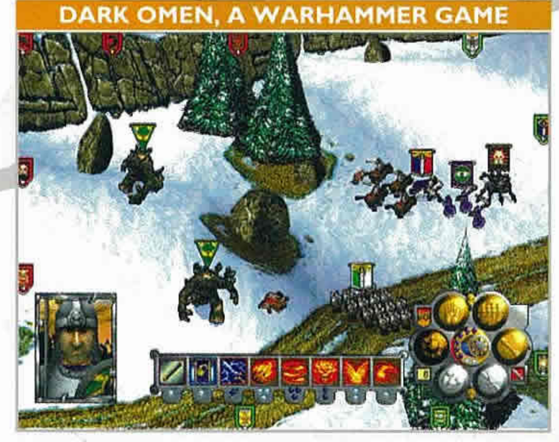


IMPÉRIALISME

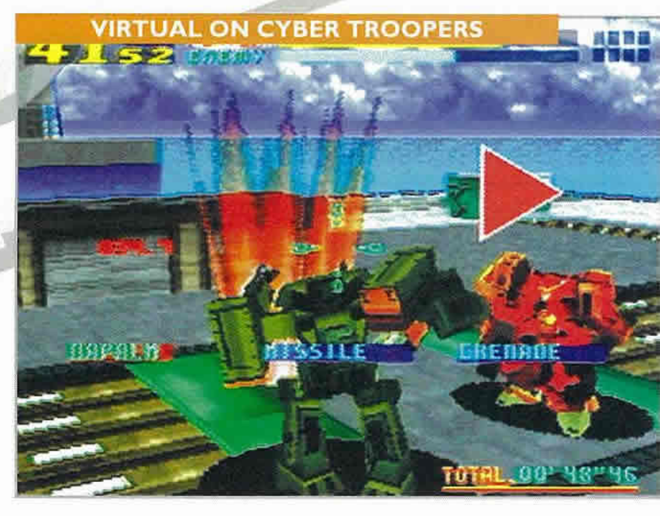
BATAILLES DU PACIFIQUE



DARK OMEN, A WARHAMMER GAME



VIRTUAL ON CYBER TROOPERS



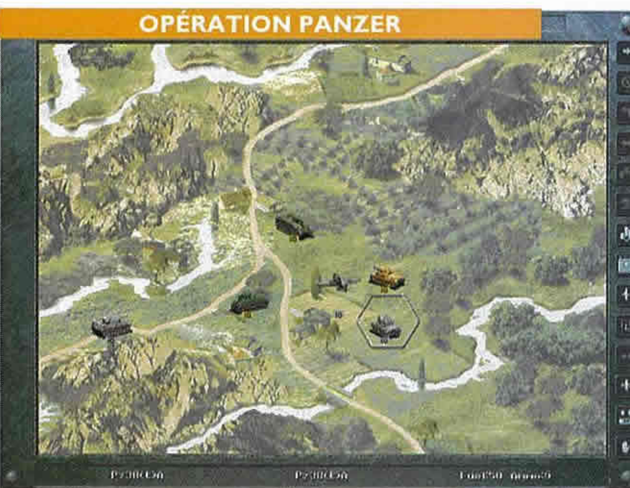
MANX TT SUPERBIKE



THE ARDENNES OFFENSIVE



OPÉRATION PANZER

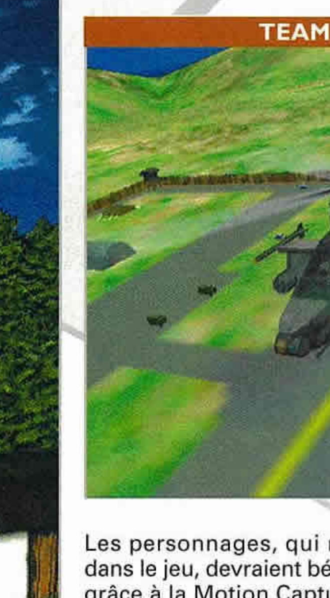


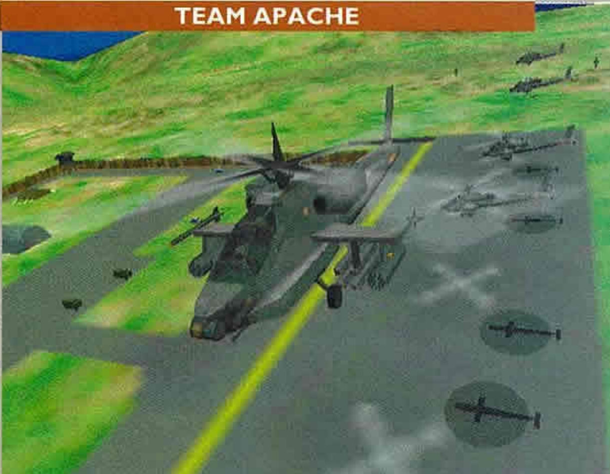
En plus de Tomb Raider 2, que vous avez du croiser dans ces pages, Eidos avait d'autres titres alléchants à présenter à l'E3.

A commencer par **PLAGUE**, un wargame, un jeu de stratégie qui se déroule en plein Moyen Age. Principale originalité du jeu, le fait qu'il soit entièrement en 3D, chose inhabituelle pour ce type de jeu. Les décors, les unités, tout est en 3D et peut être affiché sous tous les angles. Accessoirement, le jeu semble absolument superbe.

JOINT STRIKE FIGHTER n'a rien à voir avec le bonheur de fumer des joints, au contraire, il s'agit là d'un simulateur de vol tout à fait sérieux où le joueur aura la chance de piloter le tout dernier jet made in Pentagone. **TEAM APACHE**, d'ailleurs, conviendra également aux apprentis militaires, mais cette fois nous placera aux commandes d'un hélico, le fameux AH-64 Apache, déjà décliné maintes fois dans les jeux vidéo. Eidos s'est associé à Bryan Walker, ancien pilote d'AH-64, justement. Pour être plus sûr du réalisme de la simulation.


JOINT STRIKE FIGHTER

PLAGUE


TEAM APACHE


FIGHTING FORCE


STEEL LEGIONS

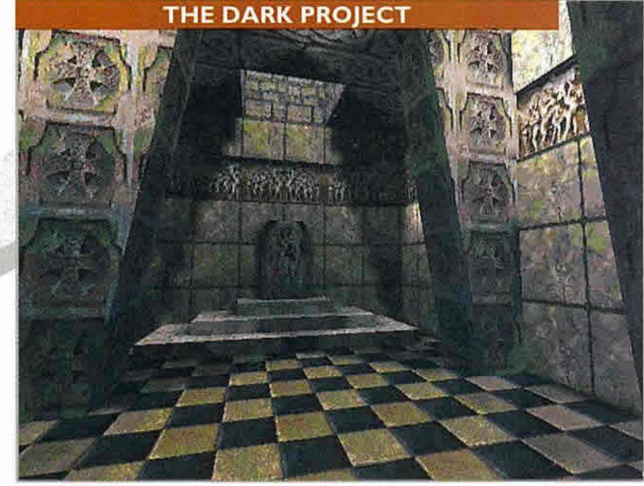

CHILL


Tout aussi agressif, mais nettement plus futuriste, **STEEL LEGIONS** met en scène des gros bipèdes d'acier ultra hi-tech qui se tapent sur le coin du boulon. Eidos prévoit une option Réseau qui permettra à 12 joueurs de s'affronter.

Moins avancé que ces autres titres, **THE DARK PROJECT** n'en est pas moins beau pour autant. Le jeu est développé par les auteurs d'Ultima Underworld I et II et System Shock. Des anciens d'Origin. Les personnages, qui n'apparaissent pas encore dans le jeu, devraient bénéficier d'animations créées grâce à la Motion Capture.

Vous vous souvenez de Double Dragon ? De Vigilante ? Les premiers jeux d'arcade qui nous ont permis de nous prendre pour de vrais durs... Eidos va enfin réactualiser le genre, avec **FIGHTING FORCE**. Jeu de baston, donc, où le joueur évolue de décors en décors, explosant diverses bandes de méchants, mais cette fois avec des personnages animés en 3D temps réel. C'est beau, et ça a l'air bien drôle.

Et enfin, juste un mot sur **CHILL**, autre jeu Eidos qui devrait sortir bientôt, où l'on profitera des joies de la glisse. Des sales jeunes rasés qui foncent sur leur snowboard. Là aussi, le jeu est entièrement en 3D, et, apparemment, les auteurs ont eu la bonne idée de disséminer des vaches dans les décors.

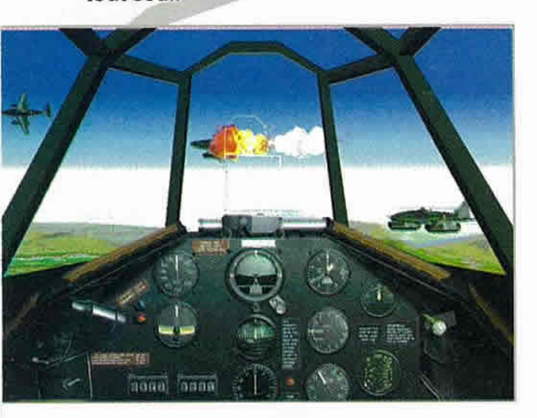
THE DARK PROJECT


X-FIGHTERS

GENRE SIMULATION
DÉVELOPPEUR DYNAMIX



-Fighters est un simulateur de vol dans l'atmosphère de la Seconde Guerre mondiale. Sa particularité sera de permettre au joueur de changer le cours de l'histoire de l'aéronautique en construisant ses propres avions. Il se jouera aussi bien en multijoueur sur le site de Sierra que tout seul.



POLICE QUEST SWAT 2



GENRE STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

Participer à des opérations antiterroristes, les diriger et pouvoir choisir vos propres armes dans un matériel ultra perfectionné : tout cela ne vous rappelle rien ? Police Quest SWAT 2 vous le proposera à nouveau avec une option non négligeable. Le graphisme sera en S-VGA et en 3D, les décors variés suivant les missions. Enfin, on jouera aussi bien le gentil que le méchant. L'armée a ses simulateurs pour entraîner ses soldats, alors pourquoi pas les terroristes aussi ? Vous partirez sur le sentier lumineux en novembre, dès que Sierra aura sorti son soft.

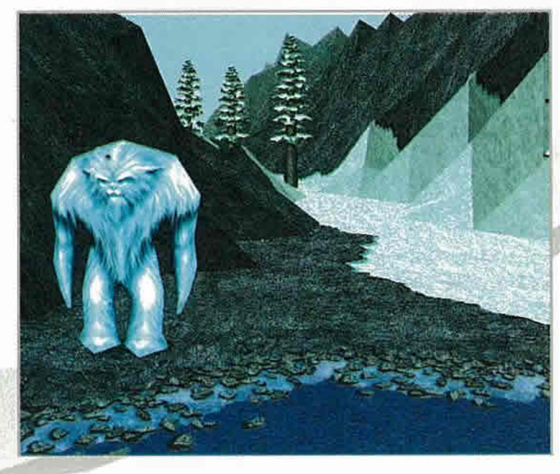
KING'S QUEST
MASK OF ETERNITY

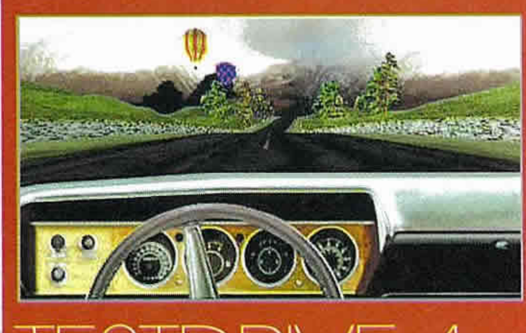
GENRE AVENTURE
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE JUIN

K

ing's Quest prend un nouveau départ. Graphisme 3D et perspective à la première personne transformeront votre série préférée. Dans le royaume de Daventry déjà parcouru dans les aventures passées, les habitants se changeront en pierre, suite à un orage magique. Seul le héros, un jeune homme que vous incarnerez, restera vivant. Il devra rechercher les différents éléments d'un masque pour les voir revivre. Combats et mystères donneront un parfum unique à ce jeu qui promet d'être une réussite.







TESTDRIVE 4

GENRE ARCADE
DÉVELOPPEUR ACCOLADE
SORTIE PRÉVUE CET ÉTÉ

TestDrive 4 est développé par les créateurs de Destruction Derby, un gage de qualité. Vous ne regretterez pas de conduire les superbes voitures sur des circuits non moins superbes. Bien entendu, les cartes accélératrices, pour un rendu impeccable, seront nécessaires.

QUEST FOR GLORY
DRAGON FIRE

GENRE RPG/AVENTURE
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE NOEL

Le scénario classique de Quest for Glory vous mènera à la conquête du pouvoir, suite à la mort du roi de Simaria. Pour parvenir à vos fins, vous devrez surmonter des épreuves d'adresse et de réflexion, à travers six missions différentes. Mais voilà, vous ne serez pas seul à rechercher le pouvoir. Assassins et monstres feront tout pour vous faire échouer. La possibilité de vous mesurer à d'autres par le réseau ou Internet rendra ce jeu d'autant plus intéressant.



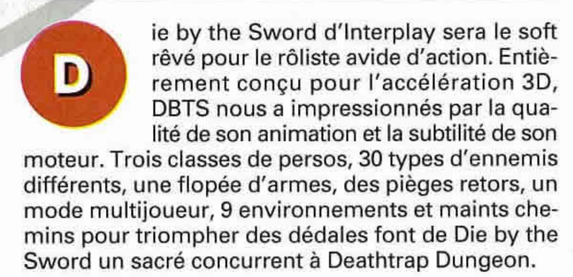


DIE BY THE SWORD

GENRE AVENTURE/ACTION
DÉVELOPPEUR INTERPLAY
DATE DE SORTIE NON COMMUNIQUÉE

D

ie by the Sword d'Interplay sera le soft rêvé pour le rôliste avide d'action. Entièrement conçu pour l'accélération 3D, DBTS nous a impressionnés par la qualité de son animation et la subtilité de son moteur. Trois classes de persos, 30 types d'ennemis différents, une flopée d'armes, des pièges retors, un mode multijoueur, 9 environnements et maints chemins pour triompher des dédales font de Die by the Sword un sacré concurrent à Deathtrap Dungeon.





SPACE GIRL

GENRE SHOOT'EM UP
DÉVELOPPEUR REALTECH VR
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE

Ce shoot'em up spatial vous baladera à travers cinq mondes futuristes. Cinquante missions vous seront proposées par Space Girl, une jeune femme aux mensurations exceptionnelles. Dans un environnement 3D temps réel, il vous faudra survivre à votre mission si vous souhaitez revoir la belle charmeuse.



GALAPAGOS

GENRE SIMULATION
DEVELOPPEUR ANARK
SORTIE PRÉVUE AVANT LA FIN DE L'ANNÉE

Galapagos est un soft unique, s'inscrivant dans la lignée de Creatures. Vous deviendrez le guide d'un animal synthetic appelé Mendel. Vous devrez le diriger vers la liberté en lui apprenant comment éviter les obstacles et les pièges de son milieu. L'esprit de Mendel utilise une nouvelle technologie de vie artificielle lui permettant une légère indépendance. Attention, si vous vous trompez trop souvent et le menez vers des obstacles susceptibles de le blesser, il ne vous fera plus confiance. Voilà qui va donner du fil à retordre à Bob Arctor : comment diable va-t-il pouvoir torturer cet animal ? Édité par Electronic Arts, le jeu sortira dans les prochains mois.





VIRTUAL CHESS II

GENRE RÉFLEXION
DEVELOPPEUR TITUS
SORTIE PRÉVUE CET ÉTÉ

Dans un registre plus académique, Titus nous proposera, pour cet été, Virtual Chess II. Ce dernier comporte un tutorial ainsi que différents jeux de pièces en 3D. Ainsi, vous n'aurez pas l'excuse de dire à votre petit voisin, génie reconnu surtout de ses parents, que vous ne savez pas jouer aux échecs.

CAPTIVES

GENRE STRATÉGIE/ACTION
DÉVELOPPEUR IMPRESSIONS SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE AVANT LA FIN DE L'ANNÉE

Serez-vous suffisamment futé pour libérer vos concitoyens des aliens qui les retiennent captifs, et les garder en vie sur de lointaines colonies ? Dans le genre UFO, Captives vous plongera à travers plus de 25 missions. Contrairement au dernier X-Com, Il sera prévu pour tourner jusqu'à quatre joueurs.



M.A.X. 2

GENRE STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR CINEMATIC MULTIMEDIA
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE.

Un M.A.X. amélioré, avec la possibilité de jouer en temps réel dès la fin 97. Interplay a fait vite et bien ce que l'on n'osait espérer si tôt.



STAR TREK SECRET OF VULCAN FURY

GENRE AVENTURE
DÉVELOPPEUR TRIBAL DREAMS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

Dans la série Star Trek, je demande Secret of Vulcan Fury d'Interplay. Grâce à ce jeu d'aventure, vous allez pouvoir devenir le Capitaine Kirk ou M. Spok. Les graphismes sont tirés des feuilletons ainsi que les bruitages. Les fans ne manqueront pas d'apprécier.



LORD OF MAGIC

GENRE: STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR: IMPRESSIONS SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

Comme Lords of Realm II, Lords of Magic est un jeu de stratégie combinant gestion de ressources avec combats en temps réel. C'est d'ailleurs leur seul point commun. Comme l'indique son nom, ce jeu évoluera dans un monde fait de magie et de créatures fantastiques. Pour défaire vos adversaires, quelque 160 sorts vous aideront, si vous les découvrez. Ce jeu s'annonce d'une richesse et d'une complexité exceptionnelles.



RETURN FIRE 2

Le principe reste le même : chaque camp possède un drapeau, et le premier qui chope le drapeau de l'autre a gagné. Un vrai jeu de boy-scout. Mais le vieux Return Fire, qui nous avait fait vibrer sur 3DO et verser une petite larme nostalgique lors de sa tardive reconversion sur PC, sort de clinique entièrement lifté. Graphisme rehaussé aux standards d'aujourd'hui avec accélération 3D et tout le tralala, de nouveaux terrains et véhicules (transport aérien, patrouilleur maritime, avion à décolage vertical), possibilité de jouer jusqu'à 16 en réseau ou par Internet, différentes conditions météo, une IA paraît-il redoutable, des combats aériens en vue subjective... Les chirurgiens ont mis le paquet, la vieille star semble fin prête pour son come-back.

GENRE STRATÉGIE/ACTION
DÉVELOPPEUR PROLIFIC PUBLISHING INC.
SORTIE PRÉVUE EN AUTOMNE

SPEARHEAD

GENRE ACTION/STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR ZOMBI
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

Depuis qu'Internet existe, l'idée est passée par la tête de tous les développeurs de simulateurs : créer un champ de bataille virtuel dans lequel toutes sortes d'unités militaires, terrestres, navales et maritimes, s'entre-massacreraient dans l'anarchie et la joie. C'est ce que promet d'être Spearhead : un jeu principalement développé pour Internet, mais également jouable off-line, sur le modèle d'Interstate'76. Interface simple, réalisme, rapidité... Spearhead nous promet le Pérou, sur Mac et PC.



POD, LA BORNE !

Pod va débarquer dans les salles d'arcade. Côté hardware, une carte vidéo qui couplera deux 3Dfx. Côté soft, un graphisme, un gameplay et des circuits entièrement repensés pour l'arcade. Pour vous donner une petite idée du monstre, une voiture dans notre Pod PC est constituée de 92 polygones. Dans la borne d'arcade, 92 polygones représenteront juste une roue. Avec deux 3Dfx, ils arriveront bien à nous dessiner deux roues...

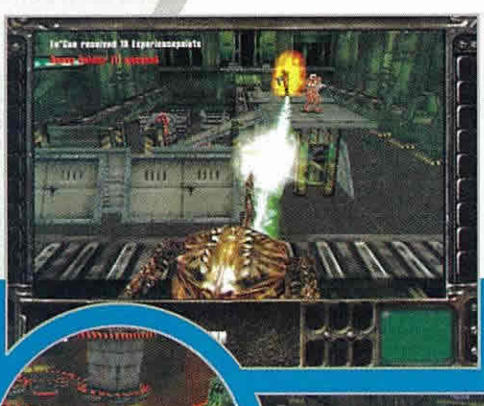
SPECIAL OPS

GENRE ACTION/STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR ZOMBI
SORTIE PRÉVUE JANVIER

Dans ce jeu d'action en 3D, vous devrez, à la tête d'une équipe de têtes brûlées et pour la gloire de l'US Navy, remplir des missions critiques : raid sur une base ennemie, prise d'otages, démantèlement de réseaux terroristes, etc.
La dimension stratégique du jeu résidera dans les ordres que vous donnerez en temps réel à vos Rangers, tout en dirigeant votre personnage en vue subjective. Vos recrues gagneront en expérience à mesure qu'elles accompliront les missions. Quant à celles tombées au champ d'honneur, il vous faudra les remplacer par des bleus.

Telex e3

Au fait, je viens de réaliser un truc : Red Orb, la nouvelle branche multimédia de Broderbund, ben à l'envers, Red Orb, ça fait "Broder". Genial, hein ? Non, bon, tout le monde s'en fout.





INCUBATION

GENRE ACTION/STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR BLUE BYTE
SORTIE PRÉVUE FIN 97

Dans ce jeu de combat tactique à la Space Hulk, vous contrôlerez une équipe de soldats, les Chromians, qui ont pour mission de "pacifier" une colonie infestée de Scay'Ger, monstres dont le nom à lui seul suffit à terroriser un bègue. Les combats seront résolus en tours de jeu. Le graphisme somptueux, en 65 000 couleurs, autorisera à la fois une vue externe et une vue subjective. Enfin, Incubation supportera MMX, cartes 3D et parties multijoueur. Je ne vous cacherai pas que ce que j'ai vu tourner m'a impressionné.





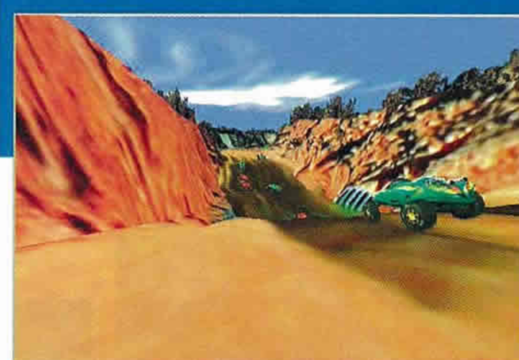


ARMORED FIST 2

GENRE STRATÉGIE/SIMULATION
DÉVELOPPEUR NOVALOGIC
SORTIE PRÉVUE FIN 97

Tout porte à croire que ce second épisode fera oublier le sordide attrape-gogos qu'était le premier Armored Fist. Encore de la 3D, toujours optimisée 3Dfx qui décidément s'impose confortablement en standard. Encore un soft multijoueur, par Internet ou réseau local : Armored Fist 2 mettra l'époustouflante technologie Voxel Space 2 (celle de Comanche 3) au service de la simulation la plus rigoureuse. Vedette du show, le bon vieux tank iM1A2 Abrams. Ah, tuer, voilà un sport.





POWER SLIDE

GENRE ARCADE
DÉVELOPPEUR EMERGENT SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE 1ER SEMESTRE 98

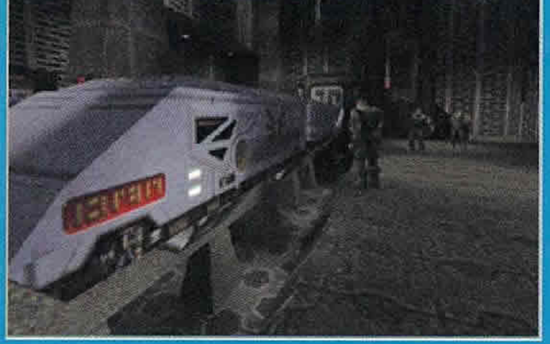
Quelque part au pays des kangourous, une boîte de développement dont nul n'avait jamais entendu parler, programmait dans son coin Power Slide. On l'a vu, on y a joué : la claque. A priori, Pod peut faire ses valises et rentrer chez sa mère. Ce sera une course de bagnoles off-road en 3D optimisée 3Dfx, ultra-fluide, magnifique, jouable par Internet et en réseau local. Et si vous voulez des chiffres, c'est ma tournée : Power Slide tournera à 60 frames par seconde, 5 000 polygones par frame sous une résolution de 640 x 480 sur un Pentium 133 équipé d'une 3Dfx. Allez hop, pour le plaisir, presque un scoop, un dernier chiffre, le 12.

QUAKE 2

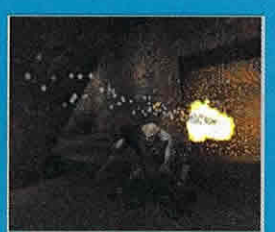


GENRE QUAKE-LIKE
DÉVELOPPEUR ID SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE NOEL

Rendons à César ce qui est à César : sans le Quake engine, certains des produits les plus excitants de l'E3 n'auraient jamais vu le jour ! En attendant, c'est Activision qui fait la bonne affaire en récupérant Quake 2, le nec plus ultra de la technologie Id. Préparez-vous à connaître l'effroi dans cet épidode S-F qui vous propulsera sur une planète alien dans une mission de pacification intense. Une chose est sûre : le scénario semble vraiment prometteur. Espérons que le jeu sera moins bourrin.







X-CAR

GENRE SIMULATION/ARCADE
DÉVELOPPEUR BETHESDA
SORTIE PRÉVUE EN AUTOMNE

Les plus sévèrement atteints des psycho-maniaques extrémistes de la simulation devraient y trouver leur compte : X-Car sera un simulateur de course de bagnoles (des prototypes high-tech) qui poussera le vice particulièrement loin. On pourra tout y paramétrer, jusqu'à la gomme des pneus. Le mode Simulation promet d'être extrêmement pointu, mais pour les débiles comme moi, un mode Arcade sera prévu. Pour la petite histoire, signalons qu'il s'agit du même moteur que celui de Daggerfall, le fameux Xn Engine.



EASTERN FRONT

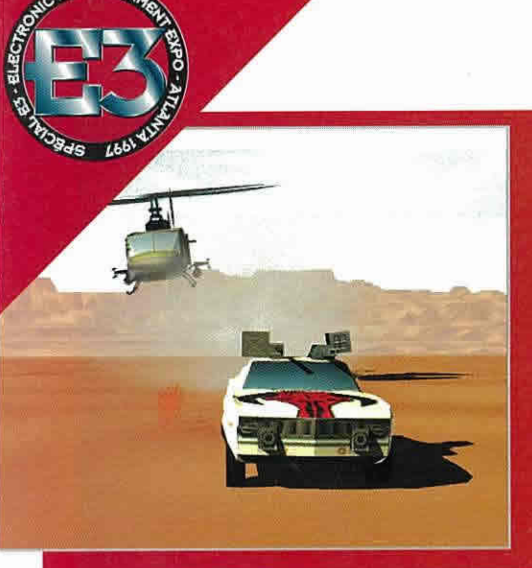
GENRE WARGAME
DÉVELOPPEUR EMPIRE
DATE DE SORTIE NON COMMUNIQUÉE

Ce fut l'un des conflits les plus navrants de l'Histoire. Un nombre incommensurable de pauvres gars y ont laissé leur peau de diverses façons : soit congelés comme des pingouins, soit décimés par la diarrhée ou, plus rarement, par le feu. Eastern Front vous donnera l'immense privilège de revivre cette boucherie en 3D isométrique, et même, si le cœur vous en dit, de faire triompher le Reich Führer. Bon, d'accord, mais pour de rire, alors.



Telex e3

Ils l'ont vu, et ça tue : le patch 3Dfx pour Flying Corps devrait être très bientôt disponible. Dès qu'une version définitive traîne dans les parages, on vous la repique sur le CD Joy, juré.





INTERSTATE '77

GENRE SIMULATEUR DE CONFLIT DE VOITURES
DÉVELOPPEUR ACTIVISION
DATE DE SORTIE INCONNUE À CE JOUR

Que dire de cette suite d'Interstate, si ce n'est qu'on ne peut rien vous dire ? En gros, voilà le plan : on a quelques images du jeu et comme vous le savez sans doute déjà, on n'est pas trop pour balancer des images d'un jeu sans trop savoir à quoi elles correspondent. OK, on vous les envoie quand même, mais en précisant que la date de sortie est aussi floue que la couleur des porte-jarretelles de Mitterrand. Ben voilà, j'ai fait mon devoir : je vous ai prévenu et je vous laisse car j'ai un rendez vous urgent sur I76.net pour mon holocauste tri-hebdomadaire de polios.

FALCON 4

GENRE SIMULATION DE VOL
DÉVELOPPEUR MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE EN SEPTEMBRE

L'action de Falcon 4 se déroulera dans la péninsule de Corée pour lutter une fois de plus contre le communisme, toujours aussi rampant.
Cette nouveau simulateur signé Microprose offrira des terrains d'une qualité photographique comparables à ceux de Flight Unlimited, ainsi qu'un modèle de vol et un cockpit criants de vérité.
Grande nouveauté qu'on ne risque pas d'oublier en s'écrasant au sol : armes et missiles sont fidèlement reproduits. Le système de campagnes dynamiques sera assez semblable à celui de EF2000, et le joueur pourra créer sa propre mission.



EUROPEAN AIR WAR

GENRE SIMULATEUR DE VOL
DÉVELOPPEUR MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE EN AUTOMNE

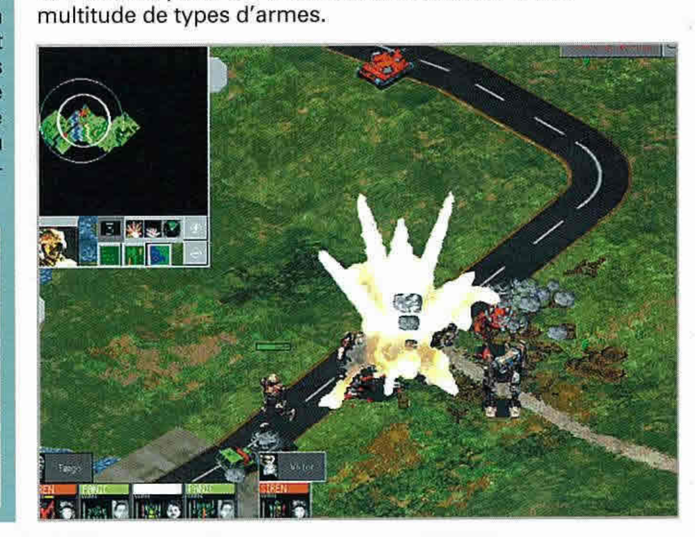
Suite du célèbre 1942: The Pacific Air War, European Air War nous entraînera sur les théâtres d'opérations européens ou le pilote moyen de la Wermacht sut s'encanailler en bombardant de multiples objectifs rigolos comme des fabriques de fonte ou des écoles laïques. Selon son orientation politique, on pourra incarner au choix (à moins d'être à la fois schizophrène et multitâche) un pilote américain, anglais ou allemand dans une période allant de juin 1940 à septembre 1945. Les avions proposés seront au nombre de vingt et, parmi les moult améliorations techniques notables, on pourra jouir d'une bonne possibilité de suivi visuel de l'ennemi à travers le cockpit virtuel. Les possibilités de jeux en réseau seront étendues à huit belligérants et seront accessibles par modem ou par réseau local (en L.A.N.).



MECH COMMANDER

GENRE SIMULATION DE ROBOTS
DÉVELOPPEUR FASA INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE 1ER TRIMESTRE 98

Mech Commander est la version jeu d'action en temps réel de Mechwarrior 2. Avec des graphismes iso qui rappellent le temps de Battletech sur ST, on prendra ici la tête d'un détachement de robots à travers une vingtaine de missions. Les options de customisation ne manqueront pas, puisque l'on pourra fabriquer son Mech à partir de 18 châssis différents et d'une multitude de types d'armes.



WORMS 2

GENRE SIMULATION DE VERS
DÉVELOPPEUR TEAM 17
SORTIE PRÉVUE EN AUTOMNE

On signale le retour en force des bataillons de lombrics qui nous avaient bien fait marrer il y a quelques années. Nanti de nouveaux graphismes en S-VGA, d'un éditeur de niveaux et d'une soixantaine de nouvelles armes, Worms 2 promet de grands holocaustes informatiques. Au cas où les nouvelles armes ne satisferaient pas tout le monde, la possibilité est offerte d'inventer de nouveaux engins de dévastation grâce au tout nouveau éditeur d'armes. Comme son prédécesseur, Worms 2 proposera le mode de jeu en hot seat qui fit le succès des vers auprès des foules.

MECHWARRIOR 3



GENRE SIMULATION DE ROBOTS
DÉVELOPPEUR FASA INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE 1ER TRIMESTRE 1998

On n'est jamais mieux servi que par soi-même. Fasa Interactive a donc décidé de racheter les droits de l'un de ses hits (l'autre étant Shadowrun). Après avoir confié son bébé à Activision, Fasa signera donc Mechwarrior 3, s'aidant à la fois de sa trame, développée depuis bientôt quinze ans, et de son Virtual World and Tesla System, une technologie utilisée notamment pour ses bornes d'arcade, les Battletech Centers.

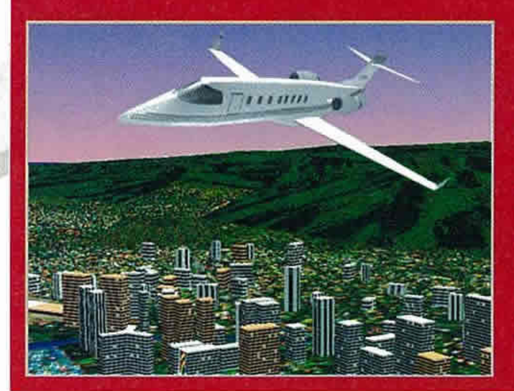
AGE OF EMPIRE

GENRE SIMULATEUR DE WARGAME
DÉVELOPPEUR ENSEMBLE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE EN AUTOMNE

On en parlait déjà dans nos Gros Plans il y a trois mois. Eh ben, cette fois, ça y est : on a enfin une date de sortie (bon, OK, dans une fourchette de trois mois...) de ce qui promet d'être l'un des meilleurs wargames en temps réel. Ici, point de tanks Sherman ou de Stukas, tout se passe dans les rangs des armées de grandes civilisations comme les Assyriens, les Égyptiens et les Babyloniens, chacune de ces civilisations ayant ses propres tactiques et habitudes guerrières. Le jeu à plusieurs se déroulera dans une ambiance d'adversité ou de collaboration si l'on choisit de jouer en tête à tête sur Internet, Age of Empire étant jouable à travers la très précieuse Internet Gaming Zone.



FLIGHT SIMULATOR 98



GENRE SIMULATEUR DE VOL
DÉVELOPPEUR MICROSOFT GAMES
DATE DE SORTIE NON COMMUNIQUÉE

Suite très attendue du plus connu des simulateurs de vol d'avions civils, FS98 proposera quelques innovations comme la possibilité de piloter un hélicoptère (le remarquable Bell 206), une compatibilité Direct 3D, des possibilités de jeu par Internet, le support de la puissante technologie MMX, ainsi qu'une optimisation pour les Joystick à retour de force. De même, on pourra trouver de nouveaux appareils (Cessna 182, Learjet 45), une cinquantaine de grands aéroports et 3 000 aérodromes mineurs tous inclus dans la version de base.

7TH LEGION

GENRE SIMULATION D'ACTION ROBOTIQUE
DÉVELOPPEUR FASA INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE 1ER TRIMESTRE 98

Encore un jeu de stratégie en temps réel. Décidément, cela va être notre met de choix (quoique le mot "choix" paraisse ainsi bien deplacé) pour l'année à venir. Mais surprise : cette fois, les unités ont l'air d'être orientées côté robotique. On notera l'apparition pour la première fois dans ce type de jeu de "cartes événements" au nombre de quinze qui ajouteront une note de hasard digne des cartes "caisse de communauté" du Monopoly. 7th Legion sera optimisé MMX. Youpla.



F-15

GENRE SIMULATEUR DE VOL
DÉVELOPPEUR
JANE'S COMBAT SIMULATIONS
DATE DE SORTIE NON COMMUNIQUÉE

Voici sans doute ce qui sera l'EF2000 de l'année 98. F-15 a été conçu à la fois pour les amateurs d'action pure et les hardcore gamers de la simulation. Le modèle de vol, d'abord modélisé à partir des carnets de spécifications de l'USAF, a été ensuite corrigé à la main par des pilotes de F-15. On aura la possibilité de participer à des campagnes dynamiques dont l'une se déroule durant la guerre du Golfe. L'amateur de linguistique pourra même créer son propre jargon avec ses coéquipiers. Au niveau technique, c'est royal : les développeurs se sont échinés à inclure un maximum de détails sans avoir besoin de carte 3D (cela fonctionnera bien sûr aussi avec des cartes Direct 3D). Le possesseurs de P166 profitera ainsi des textures, effets de lens-flare et ombres portées (montagnes, bâtiments, etc.).





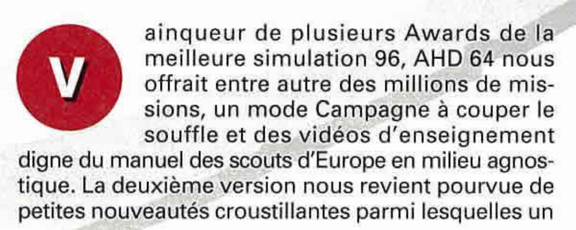
CLOSE COMBAT 2 A BRIDGE TOO FAR

GENRE SIMULATEUR DE GUERRE MONDIALE
DÉVELOPPEUR ATOMIC GAMES
SORTIE PRÉVUE EN NOVEMBRE

Voici la deuxieme mouture d'un petit jeu qui nous avait passionné l'année dernière. Parmi les quelques innovations, on notera un graphisme superbe et très fouillé, supérieur même à celui de la version plateau (Advanced Squad Leader), dont il intègre d'ailleurs de nouvelles règles (parmi lesquelles on trouve la balistique des projectiles et la prise en compte des élévations), et un moteur d'intelligence artificielle amélioré qui pourra gérer de façon réaliste le moral et les réactions des troupes.

AHD64 LONGBOW II

GENRE SIMULATEUR DE VOL
DÉVELOPPEUR JANE'S COMBAT SIMULATIONS
SORTIE PRÉVUE EN AUTOMNE



Vainqueur de plusieurs Awards de la meilleure simulation 96, AHD 64 nous offrait entre autre des millions de missions, un mode Campagne à couper le souffle et des vidéos d'enseignement digne du manuel des scouts d'Europe en milieu agnostique. La deuxième version nous revient pourvue de petites nouveautés croustillantes parmi lesquelles un mode de jeu à deux en mode pilote/copilote ou en coopératif à deux appareils. À noter aussi la possibilité de piloter de nouveaux appareils comme le Kiowa Scout ou encore le Blackhawk. Longbow 2 sera livré en l'état avec deux campagnes dynamiques.





Quoi de neuf à l'E3

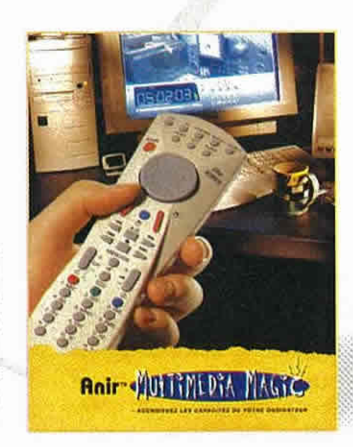
PAR LORD CASQUE NOIR

Creative a dévoilé "Encore", son premier lecteur de DVD. Malgré son nom de parfum bon marché, il est 24X pour les CD et 2X pour les DVD.

Diamond vous propose de surfer sur le Net à 56 000 bps avec son nouveau modem Supra-Express. Il est doté d'une mémoire Flash ROM et de SRAM. Son prix avoisine les 1 200 francs.

Sortie chez Pionner du Supra 24X, un lecteur ultra-rapide avec des taux de transfert allant jusqu'à 3 600 Ko/s, pour un prix variant entre 1 200 et 1 500 francs selon les versions.

On connaissait le tapis de souris-calculatrice, le range-souris, la housse anti-poussière, ou encore les lunettes 3D. Voici la télécommande Multimedia Magic. Extrait du dossier de presse : "Il transformera un PC multimédia standard en véritable système central pour la chaîne audio/vidéo/informatique domestique." Tout est dit. Ah non, j'oubliais son prix : 590 francs. C'est bon de rire, parfois.



Parfois la vie nous amène à faire des choix : Cyrix ou Intel, la bourse ou la vie, Windows95 ou la mort... euh, pardon, Win95 ou Win95... Autant de questions qui restent sans réponse. À ces interrogations va venir s'ajouter : carte Hercules Stingray 128 ou Gaming Combo ?

Cette dernière est équipée du chip PowerVR NEC PCX2 pour la 3D et du chip ET6100 de chez Tseng Labs pour la 2D. Même s'il semble que le résultat final soit à la hauteur de nos espérances, nous patienterons jusqu'au test pour nous prononcer de manière définitive sur cette carte.



STB vient de sortir sa nouvelle carte vidéo. La Nitro 3D est compatible Direct 3D (à ne pas confondre avec 3Dfx), possède une mémoire EDO DRAM (à ne pas confondre avec SDRAM) et un processeur S3 Virge GX (qu'on ne peut pas confondre). Moins de 1 000 francs pour la version 4 Mo.

Le SideWinder Force Feedback Pro est la nouvelle bombe de chez Microsoft. Présenté en exclusivité à l'E3, ce joystick à retour de force semble techniquement très au-dessus de la concurrence et devrait arriver en France très prochainement. Son prix ? On ne sait pas trop, mais on table sur moins de 1 000 francs. Ça, c'est sûr.

Saitek sort sa collection printemps-été de joystick, et pour une fois il y a du nouveau. Le PC Dash va changer votre vie comme le whisky a changé celle de mon frère. Grâce à un système de fiches, vous aurez directement accès sur votre joystick aux fonctions essentielles de votre jeu.

Également vu lors du défilé, le X36 qui d'après les gars de chez Saitek allie la flexibilité et le confort pour moins de 1 000 francs, soit environ 80 francs par bouton.





KOBBY NEWS
Survol O.V.N.I repéré.
Il me restait peu de temps pour leur échapper...
BBC
ILS ARRIVENT
Moi, ils ne m'auront pas !
KOBBY NEWS Soucoupes volantes en phase d'atterrissage.
KOBBYYY
KOBBY
*FSZWIYZZFLUSHTCHAKOÏZ ?
KOBBY
SI ON TE CHERCHE,
ON TE TROUVE.
KOBBY
BONS PLANS
INFOS PRATIQUES,
STAGES, SORTIES.
SI TU VEUX, T'Y VAS.
CLUB KOBBY
RÉSERVATIONS CINÉ,
RESTAU, INFOS MÉTÉO...
TU L'AS CHERCHÉ,
ON L'A TROUVÉ.
KOBBY NEWS
REUTERS
L'ACTUALITÉ EN DIRECT
PARTOUT OÙ TU VAS,
L'INFO EST LÀ.

Gros Plan

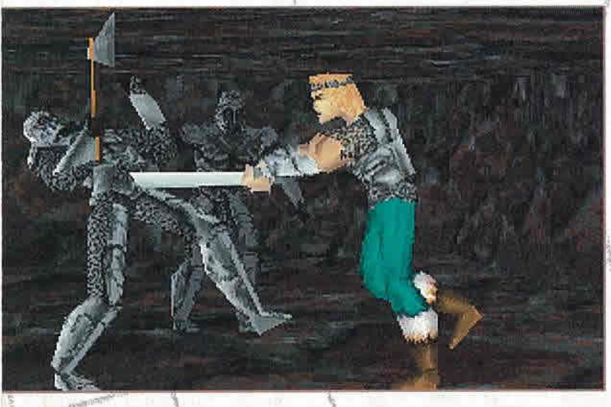
Quel est le point commun entre la célèbre collection des livres dont vous êtes le héros, Ian Livingstone et Eidos PLC ? M'sieur Livingstone est à la fois l'un des dirigeants de l'éditeur british et auteur d'une bonne vingtaine de bouquins dont nous avons tous été le héros au moins une fois dans notre vie. L'un d'eux est en cours d'adaptation sur PC. La transition du papier au CD-Rom est-elle réussie ?


Monstres et héros en 3D dans un univers lui-même en 3D.

Deathtrap Dungeon

GENRE AVENTURE MÉDIÉVALE
ÉDITEUR EIDOS INTER.
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE






Lorsque le héros ou l'héroïne se font toucher, ils conservent la marque des blessures.


Ian Livingstone et son animal de compagnie, un dragon de bronze finement ciselé. Retrouvez le papa des livres dont vous êtes le héros sur notre CD de ce mois-ci !

Je suis un enfant de 47 ans à l'imagination débordante." C'est ainsi que se définit lui-même Ian Livingstone. Confortablement installé dans la salle de réunion d'Eidos PLC, ce quadragénaire bourré de talent explique que son souhait d'adapter l'un des livres dont il est l'auteur le taraudait depuis longtemps. "Je savais qu'en m'impliquant dans une société spécialisée dans les jeux vidéo, je concrétiserais un jour ce rêve." Deathtrap Dungeon sur PC se veut donc la fidèle réplique interactive du "Labyrinthe de la mort". Sorti en 1984, ce mini-pavé à la couverture évocatrice des dangers qui attendent le voyageur intrépide qu'est le lecteur s'est vendu à 400 000 exemplaires en un an. "Aujourd'hui, sont achetés en moyenne par an 14 millions de Livres dont vous êtes le héros traduits en 23 langues... Le phénomène est tel que la maison d'édition Gallimard en France n'a nullement besoin de faire de la promo. Les gens achètent les yeux fermés».

UN JEU À TOUTE ÉPREUVE

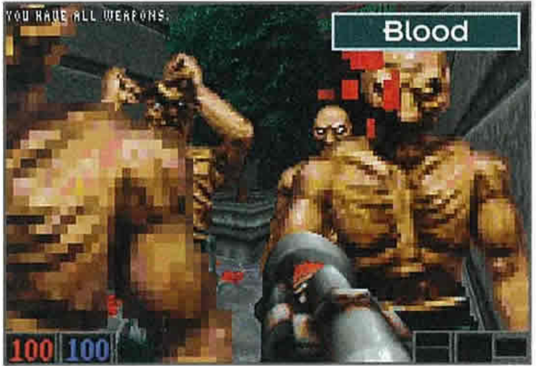


Deathtrap Dungeon plonge le joueur dans la peau d'un barbare musclé ou d'une amazone super sexy, au choix. "En réseau, les joueurs incarnent n'importe lequel des deux protagonistes, explique l'un des programmeurs. Ils ont le choix entre se chercher et s'entre-tuer ou jouer en mode 'Flag' (drapeau)... Il n'y a pas de mode coopératif !» Dans un château truffé de pièges et de bestioles plus hideuses les unes que les autres, le héros n'a qu'un but : prouver sa supériorité sur le baron Sukumvit. Sukumvit... Un nom qui n'est pas étranger aux lecteurs assidus du "Labyrinthe de la mort", et pour cause : cet infâme baron est le maître des lieux, celui-là même qui dresse des pièges au détour d'un couloir ou derrière une porte. "Ceux qui connaissent le livre seront sans doute ravis de retrouver, dans le jeu, les pièges et les monstres qui y sont évoqués, voire dessinés, telle la bête des marais qui illustre la couverture."

Dans Deathtrap Dungeon, plusieurs éléments nouveaux sont venus se greffer à la trame du bouquin. "L'action ne se déroule plus dans les entrailles humides d'une montagne, mais dans un château... Le héros, que l'on voit évoluer de dos comme dans Tomb Raider, dispose d'un arsenal révolutionnaire pour l'époque. Non seulement il se bat à l'arme blanche, mais en plus, il peut envoyer des projectiles dévastateurs sur l'adversaire via un lance-roquettes ou un lance-flammes moyenâgeux... Enfin, magicien dans l'âme, il est capable de jeter des sorts aux ennemis. L'un d'eux permet de balancer un cochon sauteur bourré d'explosifs..." Visuellement, la version 3Dfx promet d'être surprenante. "Puisque l'action se déroule dans des endroits sombres, nous avons beaucoup insisté sur les effets d'ombre et de lumière provoqués tantôt par un sortilège, tantôt par une torche." En deux mots : une adaptation qui devrait satisfaire les inconditionnels du genre, autrefois accros des incontournables livres dont il étaient le héros.

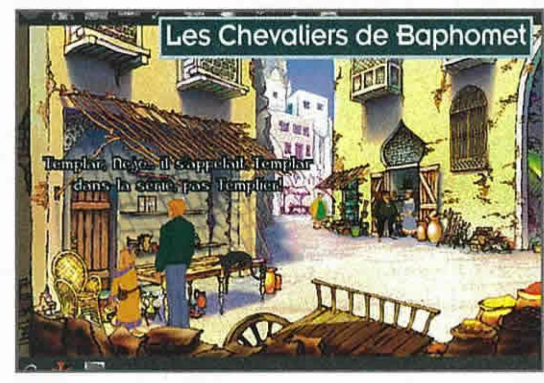
Coquillages et crustacés


M.A.X.



Blood


Age of Empire


Les Chevaliers de Baphomet



LE TOP PC

AVENTURE	
TITANIC	CYBERFLIX
ZORK NEMESIS	INFOCOM
SPYCRAFT	ACTIVISION
HARVESTER	DIGI FX
ARCADE/ACTION	
BLOOD	MONOLITH
TIMESHOCK	EMPIRE
TOMB RAIDER	CORE DESIGN
DUKE NUKEM 3D	APOGEE
SCREAMER 2	GRAFFITI
QUAKE (OPENGL)	Id
SIMULATION	
INTERSTATE'76	ACTIVISION
COMANCHE 3	NOVALOGIC
GRAND PRIX 2	MICROPROSE
MECHWARRIOR 2-MERCENARIES	ACTIVISION
PRIVATEER 2	ORIGIN
EF2000 (PATCHÉ)	DID
FLIGHT SIMULATOR 6.0	MICROSOFT
STRATEGIE	
DUNGEON KEEPER	BULLFROG
C&C : ALERTE ROUGE	WESTWOOD
HEROES OF M&M 2	NEW WORLD
THEME HOSPITAL	BULLFROG
WARCRAFT 2	BLIZZARD
CIVILIZATION 2	MICROPROSE
ROLES	
DAGGERFALL	BETHESDA
DIABLO	BLIZZARD
WARGAME	
M.A.X.	INTERPLAY
STEEL PANTHERS 2	SSI
HARPOON 97	I-MAGIC
CLOSE COMBAT	MICROSOFT

LE TOP MAC

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	REVOLUTION
MECHWARRIOR 2	ACTIVISION
COMMAND & CONQUER	WESTWOOD
SPYCRAFT	ACTIVISION
A10 OVER CUBA	ACTIVISION
WORMS	TEAM 17

LE TOP PREVIOU

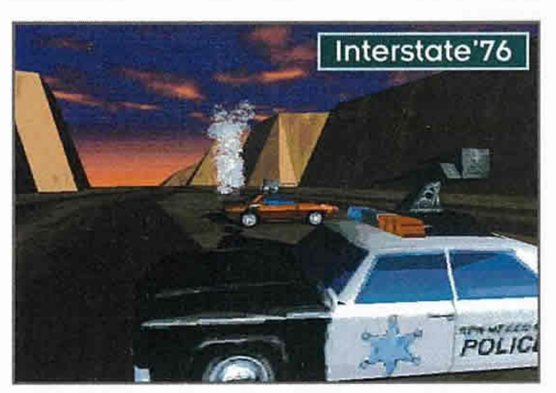
AGE OF EMPIRE/STRATÉGIE	MICROSOFT
STARCRAFT/STRATÉGIE	BLIZZARD
QUAKE 2/ACTION	Id
JEDI KNIGHT/ACTION	LUCASARTS
DARK REIGN/STRATÉGIE	ACTIVISION
LANDS OF LORE 2/RÔLES	WESTWOOD

LE TOP BABA

MASTER OF MAGIC (PATCHÉ)	ENLIGHT
ULTIMA UNDERWORLD	ORIGIN
UFO ENEMY UNKNOWN	MICROPROSE
MACHIAVELLI THE PRINCE	MICROPROSE
GENGIS KHAN	KOEI
ULTIMA 7	ORIGIN

SUR ÉMULATEUR : Sentinel – Midwinter – Carrier Command – Sundog Gauntlet – 911 Turbo Cup


Daggerfall



Interstate'76


Dungeon Keeper


Titanic



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



CD-Rom démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.

Le mode d'emploi Joystick en français

Fishbone - fishbone@joystick.fr

TECHNIQUE. Une fois réglés les petits aléas de la vie dont il est coutumier (accidents de moto, témoin d'accidents de moto, traumatisme psychologique dû à un accident de moto, traumatisme psychologique dû à sa présence sur les lieux d'un accident de moto, problème avec son assurance moto, traumatisme psychologique dû à un problème avec son assureur), Fishbone se met au travail. Bah, ça, lorsqu'il trouve un fer à cheval, Fishbone, c'est retourné clous en l'air. Ou alors, c'est qu'on le lui a balancé d'un pont.

DESIGN. Fishbone a su se recréer un cadre de travail sympathique : calendrier Moto Revue, poster Moto Revue, poster Moto Magazine, couverture de Joe Bar Mag. Trône aussi parfois un casque intégral, artistiquement incrusté d'une glissière d'autoroute. Son bureau est l'un des mieux rangé de la rédaction, excepté lorsque Bob Arctor vient d'y passer. Mais dans ce cas-là, on ne voit plus le bureau.

INTÉRÊT. C'est un testeur posé à tendance méfiante. Il est toujours très déçu "a priori" par les jeux. Le cas échéant, il vient m'informer régulièrement (à pied) de ses changements d'avis : "Bah, finalement, c'est pas mal", "Bah finalement, ça mérite deux pages", "Bah finalement, ça mérite trois pages", "Bah, je suis dégoûté : quelqu'un a effacé mon disque dur, je suis maudit".

Gana - gana@joystick.fr

TECHNIQUE. Le Gana (aussi appelé Mika) est équipé d'une horloge tournant à 3 000 000 MHz et d'une casquette porté à l'envers. J'ai longtemps cru qu'il cachait une calvitie naissante. Que nenni, lorsqu'il l'enlève, il ressemble à Krusti le Clown. Il s'occupe du CD-Rom avec Casque Noir. Lorsqu'il traîne dans les couloirs, c'est qu'il est en train de charger une grosse démo sur le Net. Si l'on est rapide, on peut le trouver assis à côté de Casque en train de tapoter nerveusement sur le bureau. Ah ben, non, il est reparti. Ah non, il revient : "le patch de trucmachin vient de tomber." Je relève la tête. Personne.

DESIGN. Sur le bureau, une bouteille d'eau minéral, des disquettes, une bouteille d'eau minéral, des CD. Et dire que c'est le frère de pomme de terre. Ça doit être pour ça qu'il boit de l'eau pour deux.

INTÉRÊT. On peut réussir à lui faire écrire quelques news. Mais ça ne lui plaît pas trop de devoir rester en place aussi longtemps. Pour l'immobiliser, deux solutions : lui faire développer un bout de programme sous Director ou lui proposer une partie en réseau.

Seb - seb@joystick.fr

TECHNIQUE. Une grande facilité d'écriture alliée à une incapacité réellement remarquable à s'y mettre pousse Seb à accumuler les trucs à faire. Parfois, avec un peu d'assiduité, on peut débusquer le Seb en reportage ou à la rédaction très tôt le matin. D'autres fois nulle part. Mince. Il y a encore plein d'autres genres de Seb mais apparemment, ils ont du mal à se coordonner entre eux.

DESIGN. L'espace de travail de Seb est bien rangé, voir ordonné. Maximum respect lorsqu'on sait que son co-locataire est pomme de terre. Au mur, un accordéoniste, des polaroïds bien sages (les images pornographiques ont été décollées par Olivier Scamps avant la visite des big boss d'Hachette), un poster de Mister Bungle et diverses affichettes de Words Apart, 2 Be 3, Vanessa Demoui (passion qu'il partage avec pomme de terre et Gana), etc. Fut un temps où un Richard Clayderman grandeur nature, éclairant la pièce et nos vies d'un sourire laxatif, reposait mollement sur une étagère.

INTÉRÊT. Le Seb testeur est volontiers enjoué. Comme il a déjà vu les jeux en reportage, il s'arrange pour ne tester que les bons. Si un jeu le déçoit au final, il serait plutôt du genre sévère, mais juste. Généralement, il teste 112 000 programmes en même temps et passe de l'un à l'autre en fonction de ses humeurs multiples.

Bob Arctor - arctor@joystick.fr

TECHNIQUE. Par essence, le Bob Arctor est extrêmement confus. Par intermittence, il essaie d'y remédier. Et ce plusieurs fois par minute. Avant chaque test, Bob vient me voir. Après avoir toussé, énoncer quelques vérités définitives entrecoupées de mots incompréhensibles (destinés à détourner mon attention cependant qu'il me subtilise force post-it, feutres rouges et briquets), il commence sa check list. "Ploum ploum... Cyrille, combien de pages pour trucmuche ? Kof kof... mhhh... kjhdsfhjh... Versailles...jsdfhfdsh... notaire... tu m'as dit deux pages pour trucmuche ? kjhsfhdfjh... la vie... low tech... kjhdsfjhsdfjhkjh... mhhh, scientologues de merde...kjhsdfkjh." Et ce plusieurs fois par minute.

DESIGN. Il est difficile de définir géographiquement le bureau de Bob Arctor. Je sais que j'y suis lorsque je retrouve mon briquet. Et des feutres rouges ! Et des post-it ! Oups, j'ai marché sur son Psion. Ça alors ! "Eh, pomme de terre, j'ai retrouvé tes disquettes Mac !".

INTÉRÊT. Ce qui l'intéresse Bob, dans les tests, c'est de noter sur des post-it combien de pages il faut écrire. "Khsdfkj... Oui, mais combien de signes PRÉCISÉMENT... mhhh... hdgkjhdf ?". Si, en plus, c'est un test pour lequel il doit faire appel à sa grande connaissance de l'armement moderne, Bob est content. Le top, c'est lorsqu'il doit faire appel aux connaissances de son pote Alex. Alex est une sorte de colosse doux se déplaçant exclusivement sur roulettes. Il y a aussi Julia (prononcez "Ddddjouuulia", la copine de Bob, dont je me demande si elle a une autre activité dans la vie que de faire la navette entre Versailles et la rédaction pour apporter à Bob ce qu'il a oublié en partant : ses papiers, la-disquette-zip-qui-contient-des-textes-super-urgents, le-CD-du-jeu-qu'il-est-venu-tester, etc.) Ce mois-ci est aussi apparue l'une des soeurs de Dddjouuulia, elle aussi réquisitionnée pour la bonne marche de la Bob Arctor Inc.

Iansolo - iansolo@joystick.fr

TECHNIQUE. Lorsqu'il ne se déplace pas à pieds en poussant sa Harley, Iansolo fait de la (bonne) musique au synthé. Il trouve aussi le temps de passer à Joystick, ses heures de présence allant crescendo avec l'arrivée du bouclage. On ne sait jamais s'il est "super en avance pour demain" ou complètement décalé. Son truc, justement, c'est d'essayer de se recaler, comme il le dit. Mais généralement, une partie de Heroes of Might & Magic ou une nuit de studio vient tout chambouler.

DESIGN. Le bureau de Ian est fonctionnel. Sur une armoire, la seule touche de gaîté est apporté par deux couvertures de Fantastic Magazine vantant les charmes de Liv Tyler et de je ne sais quelle minette de la jet-set. Une gaîté classe.

INTÉRÊT. Comme Seb, Iansolo prend un maximum de jeux à tester. Puis il décortique tout ça en gourmet. Iansolo ne semble pas avoir d'a priori avant un test. Il regarde et il juge après. Enfin non, il regarde encore pour être sûr. Et il juge. Ah non, il y a rejoué cette nuit et, finalement, il aimerais bien rajouter un commentaire. Ça y est, le test est écrit. Ah ben non, Iansolo est en train de retoucher un truc à la maquette. C'est pas compliqué, lorsque Iansolo arrive à la maquette, les maquettistes lui répondent : "non, c'est pas possible" avant qu'il ait eu le temps d'ouvrir la bouche. Bref, Ian est tiraillé entre l'envie de bosser dans des délais raisonnables et celle d'être le plus précis possible. En fait, il y a deux Iansolo. L'un est un collègue de bureau travaillant dans le calme et l'austérité. L'autre est un Iansolo expansif, un gars qui contribue depuis pas mal d'année à faire de Joystick ce qu'il est. Il déboule tout d'un coup dans un bureau et raconte avec enthousiasme la partie qu'il vient de faire. Les deux Ian se relayent donc ici de façon hiératique et erratique. Point commun entre ces deux Iansolo : la chasse aux fautes d'orthographe, noble mais rude tâche menée avec obstination dans l'indifférence quasi générale.

Kika - kika@joystick.fr

TECHNIQUE. Avec la régularité d'une horloge, Kika arrive à la rédaction avant tout le monde. Au passage, elle achète des croissants, des fruits et des bonbons de toutes les couleurs qu'elle grignote dans la journée en jouant. Lorsqu'elle ne demande pas à droite à gauche un renseignement technique, elle change ses fonds d'écran sous Windows.

DESIGN. Difficile de parler de l'espace de travail de Kika, car celui-ci est souvent squatté par pomme de terre. Si l'endroit est relativement bien rangé et s'il y a un gros bouquin qui traîne, c'est que Kika est là. D'ailleurs elle est là. Kika ne bouge pas beaucoup. Je suis à peu près certain qu'il y a des salles de la rédaction dans lesquelles elle n'a jamais mis les pieds. Le midi, elle mange parfois. Mais la plupart du temps, elle préfère jouer.

INTÉRÊT. Pour voir Kika s'animer, il faut lui donner un jeu attendu ou laisser tomber sa cendre sur son bureau. Dans le premier cas, son visage s'illumine d'un sourire radieux et elle repart en sautillant. Parfois même, on peut l'entendre fredonner un : "lalala lala" si le jeu lui plaît vraiment. Cela dit, comme Iansolo, Kika joue et juge ensuite. Lorsqu'elle joue, elle parle toute seule à voix haute. Hé bé.

Lord Casque Noir - casque@joystick.fr

TECHNIQUE. Casque s'occupe du CD-Rom et, depuis ce numéro, de notre supplément Soluces. Et il drague toutes les nanas qui passent à sa portée. D'un naturel enjoué et bavard, Casque obéis lui aussi à un fuseau horaire inconnu sur Terre : son travail est entrecoupé de moult allers-retours (des copines à aller chercher, à raccompagner, etc.), mais il est là. Il arrive aussi parfois qu'il soit impossible de le faire décoller d'ici. Il reste des heures à bricoler sa bécane. Faut dire qu'il passe son temps à installer OS2, Windows, reformater, OS2, Windows, reformater, OS2, Windows, reformater, etc. Maintenant il a un nouveau jouet : OS/R2. Ça l'occupe grave. Il a aussi un autre dérivatif : le téléphone portable. Ça se passe en trois temps. D'abord, la phase du : "Vous bouffez quelque part, ce soir ? OK, tu me rappelles pour me dire." Le type (?) rappelle, donc. "Non, finalement j'ai pas le temps... Vous allez prendre un pot après ? OK, tu me rappelles, je vous rejoindrai." Et quand le pote (ou la potesse) rappelle, c'est : "Ben, finalement j'ai pas le temps. À plus, on s'appelle." C'est pas compliqué, comme 90 % des gens, Casque se sert de son portable uniquement pour dire : "On se rappelle".

DESIGN. Le bureau de Casque est entouré de photos de voitures de course. Comme il s'occupe de la rubrique "Quoi de neuf ?", c'est aussi là qu'on trouve la machine la plus puissante de la rédaction : son surround, gadgets débiles et des tonnes de disques durs. Ça prend du temps de reformater 8 Go toutes les semaines...

INTÉRÊT. Le testeur Casque est du genre expansif, enthousiaste et communicatif. Et comme le Casque est aussi un peu frimeur, il y a souvent une grappe de badauds autours de son moniteur 21 pouces. Et notre Casque hilare trône au milieu, ponctuant sa démo de "trop fort", "mhh, je suis surpuissant" et autres "comment j'ai assuré sur ce coup-là". Enfin, ça, c'est quand il teste mais en général, il rappelle pour dire : "Finalement, j'aurai pas le temps".

monsieur pomme de terre - pom2ter@joystick.fr

TECHNIQUE. Comme nous tous, pomme de terre a du mal à s'y mettre. Mais après, il tente de bosser sérieusement. C'est pas très facile parce que pomme n'est pas très sérieux, mais c'est très touchant de le voir faire des efforts. Pomme de terre à Joystick, c'est un glandeur contrarié. Et un peu givré. Tiens justement, il vient d'entrer dans mon bureau. Il est torse nu, sa chemise pendouille à une main (parce qu'il a boutonné sa manche gauche). Il arpente les lieux à la recherche de sa bière. Il est, comme il se doit, pieds nus et on l'entend venir à 10 kilomètres parce qu'il frappe le sol de ses talons, comme un petit enfant voulant marquer son mécontentement.

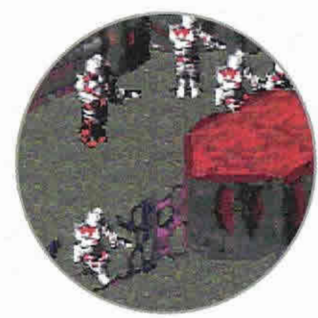
DESIGN. Le bureau de pomme de terre ressemble à une décharge publique : disquettes éclatés, kleenex, gobelets dans lesquels macèrent mégots, Gamay, café et autres morceaux de machin. Et puis des piles de trucs. Je suis certain qu'en fouillant, on pourrait trouver l'originale de l'édit de Nantes et peut-être même les Tables de la Loi. Mais je n'ai pas de tracopelle sous la main. Sur un bureau mitoyen, on trouve sa paire de chaussettes. Les chaussures sont là où elles sont tombées.

INTÉRÊT. Pomme est très impliqué dans sa mission. Celle-ci consiste à bannir les mauvais jeux tout en essayant de choquer le plus de monde possible. Et donc, il écrit et dit des horreurs. Même lorsqu'il fait un compliment, c'est agressif. Ou plutôt, non : c'est agressant. Excepté lorsqu'il baisse la garde, il fait grincer les dents sans faire d'effort particulier. C'est sans doute ça qui lui évite de se faire casser la gueule trop souvent. Je me suis demandé s'il faisait ça par nature, par vice ou par nécessité. Je crois finalement qu'il le fait parce que c'est ludique. Pomme de terre aime jouer avec tout ce qui pénètre son monde intérieur : les idées, les gens, le feu.

Direct 3D	Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D
3Dfx	Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (yep !)
Macintosh	Jeu Macintosh (c'était facile !)
Windows 95	Fonctionne directement sous Windows 95
MS-DOS 6.22	Fonctionne sous DOS
MMX	Utilise le MMX
	jeu non distribué en France. Doit être commandé sur Internet
MS-DOS 7.0	Fonctionne en mode DOS avec Windows 95

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel







L'Apocalypse est pour demain, préparez-vous à y faire face.

X-Com 3 Apocalypse

Stratégie-gestion - Tous joueurs - PC CD-Rom





Ô joie, ô bonheur, ô allégresse ! Je suis enfin comblée après tous ces longs mois d'attente. Je me pâme, je me meurs. E.T. m'est apparu. Il m'a tendu, d'une main lumineuse, une boîte d'X-COM. Il m'a choisie comme disciple. Partout, je vais propager la bonne nouvelle : X-COM est là, X-COM est parmi nous. Mes petits doigts fébriles et boudinés tremblent en ouvrant le coffret. La doc vole d'un côté, tandis que j'agrippe le CD. Arrggg ! Enfin, libération.

Terreur sur la ville

La Terre n'est plus que l'ombre d'elle-même. La destruction des aliens, lors de l'épisode précédent, lui a laissé des cicatrices : la voilà polluée. Les humains se terrent, comme des rats, dans des cités de béton. La mairie n'est plus seulement confrontée à un problème de banlieue, mais à des violences quotidiennes, des tueries que la présence sournoise d'aliens dissimulés avive. Le maire veut réagir, mais de manière détournée. Vous intervenez alors avec votre agence X-COM. Les aliens arrivent d'une autre dimension (évidemment, ceux qui étaient sur Terre et sous les mers ont été vaporisés dans les épisodes précédents). Leurs vaisseaux pénètrent par des portes interdimensionnelles.

Faisons un bref rappel, pour ceux qui ont eu la malchance de passer à côté des premiers X-COM (il y en a eu quand même deux). Vous devez bouter pour toujours les aliens hors de votre dimension. Voilà. Bon, ben j'y retourne. OK d'accord, je vous explique, pfft.

▲ *L'entrée à l'intérieur des vaisseaux est souvent délicate. Ma tactique préférée est d'attendre un peu que les adversaires se soient suffisamment rapprochés de la porte. À ce moment, je mets mes gars devant la porte. Celle-ci s'ouvre. Il ne me reste plus qu'à arroser avec des munitions explosives ou incendiaires*



◀ *Le briefing des missions, lors d'alertes d'infiltrations aliens, est toujours le même. Ne faites pas trop attention à ses recommandations. Le principal est de garder votre équipe en bonne santé.*

▲ *Un popper à l'attaque, très rapide, mais un feu nourri, l'attend.*

Un souffle de modernité s'est levé. Ce troisième volet innove, tout en préservant l'esprit X-Com.

Si on reparlait d'Einstein et du temps élastique ?

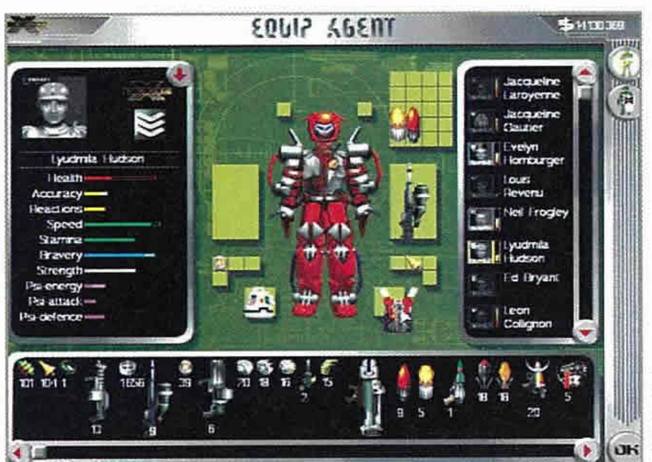
Le principe de jeu est simple, n'empêche : il s'agit d'endiguer l'invasion. D'un côté, vous avez une phase Gestion et développement, de l'autre une phase Combat. La phase Gestion et développement s'effectue en temps réel, un temps élastique. Vous pouvez aller plus vite ou carrément mettre sur Pause, si vous désirez boire un café. Personne pour aller m'en chercher un ? Pas cool, les mecs. L'écran principal de cette phase, le Cityscape, représente la mégapole que vous défendez. Il s'agit de gérer au mieux ses ressources : achats, ventes, constructions, etc. Il faut aussi veiller à développer les recherches scientifiques en s'inspirant du matériel confisqué aux aliens. Le jeu évoluera en grande partie en fonction des recherches entreprises. Un capital de départ, minime, vous est donné par la municipalité de la ville. Chaque semaine, elle vous paye par rapport à votre efficacité. Le Cityscape vous permet aussi de réagir en cas d'attaque de vaisseaux ennemis. Les combats s'effectuent presque automatiquement. Vous désignez les cibles à vos véhicules, ceux-ci se chargent de les éliminer.

Des stratégies différentes

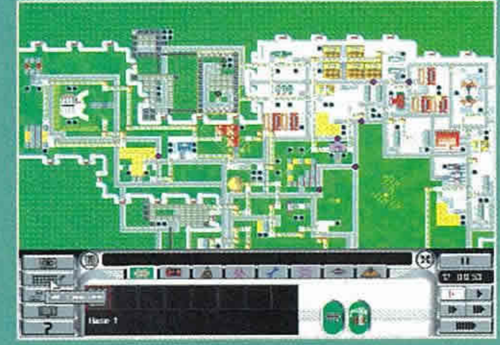
La phase Combat s'effectue soit en temps réel, soit par tour, ce choix se faisant avant le combat. Les deux types ont chacun des avantages et des inconvénients.







Comment bien débuter la campagne



Le premier écran qui apparaît est appelé le Cityscape. C'est l'écran principal. Pour commencer, mettez sur Pause. Au centre, les onglets vous permettent d'accéder à votre base, vos équipes et les autres écrans. Cliquez sur l'onglet Base puis sur le bouton Base.



Voici votre base pour construire et déplacer les icônes des bâtiments sur un des couloirs de la base. Laissez tomber pour l'instant, vous n'avez pas beaucoup d'argent à dépenser. Cliquez sur le bouton Embauche et renvoi de personnel.



Dans un premier temps, embauchez tous les soldats que vous pouvez. Sur ce même écran, en cliquant sur les boutons en haut à gauche, vous pouvez embaucher et renvoyer les différents ingénieurs, physiciens et biochimistes. Comparez leur qualité avec les vôtres et prenez les meilleurs. Pas d'ingénieur pour l'instant, vous n'avez rien à construire. Revenez ensuite à l'écran base en cliquant sur OK.

SUITE DERNIERE PAGE DE CET ARTICLE



◀ *L'écran d'équipement de vos agents permet de voir la progression de leurs caractéristiques. Chargez-les en fonction d'elles. Plus vos agents réussiront des missions, plus ils monteront en grade et plus leurs caractéristiques s'amélioreront.*

X-Com 3 Apocalypse

Chaque catégorie de vaisseau possède ses propres races d'aliens. Les vaisseaux moyens n'ont pas de multiworms. Ils ont par contre des squelettoïdes. Les petits vaisseaux transportent un popper et deux multi-worms, mais pas de squelettoïdes. ▶



▲ Pendant les combats, il est quelquefois utile de passer en représentation 2D. Vous voyez ainsi vos soldats en jaune, ainsi que les ennemis. Admirez la trace du choc du vaisseau qui n'existait pas dans les autres X-COM.

TIPS JEU

Préservez vos soldats autant que possible : les journées sont longues, les embauches rares ; elles ne se font qu'une fois par jour.

Le mode par tour est le plus facile. Chaque soldat a un certain nombre d'unités de temps qu'il dépense par ses actions : marche, tir... Vous les contrôlez ainsi au point près. Mais les combats sont longs, et peuvent lasser à force.

Le combat en temps réel est beaucoup plus vif. Heureusement, il bénéficie des mêmes propriétés que le Cityscape : vous pouvez ralentir ou accélérer le temps. Bien que vous répartissiez vos soldats en escadron, leur contrôle est largement plus ardu que dans la configuration par tour. Il faut habilement manier la pause du jeu pour y donner vos ordres, puis laisser agir vos soldats tandis que le temps tourne. Les messages signalant des événements inquiétants constituent une aide efficace, comme l'attaque d'un de vos agents par des aliens, par exemple. Le message comporte un bouton Pause, sur lequel vous pouvez cliquer pour ordonner une contre-action. La facilité du combat par tour ne doit pas vous cacher l'intérêt de celui en temps réel. Tant qu'à faire, pros et surtout débutants, commencez par celui-là. Vous vous prendrez quelques raclées, mais vous deviendrez vite un virtuose sans vous gâcher le plaisir du jeu.

Dans un premier temps, vous vous contenterez de combattre les aliens au sol, lors de leurs tentatives d'infiltration des bâtiments. Petit à petit, votre connaissance de la culture extraterrestre vous ouvrira les portes vers des combats à bord de leur vaisseau, puis dans leur dimension.

Une tripartie avec cohabitation

Pour compliquer le tout, Microprose a ajouté un troisième parti. En plus des E.T., vous devez composer avec les diverses sectes regroupant les civils de la cité. Certaines sont alliées, d'autres ennemies. Leur position évolue suivant vos résultats et aussi l'argent que vous leur donnez. Vous mettre une secte à dos peut vous mener à des raids sur votre base, malgré la surveillance de la police, et réciproquement.

Après le second X-COM qui ressemblait à s'y méprendre à son prédécesseur, ce troisième volet innove en préservant l'esprit

Le bestiaire d'X-Com 3

Voici donc les principaux monstres de X-COM et quelques tuyaux sur la manière de s'en débarrasser.

Les premiers monstres que vous rencontrez vous donnent tout de suite du fil à retordre. Ici, pas de gentils faciles à tuer. Il faudra veiller sur vos agents pour qu'ils ne soient pas décimés dès la première mission.

1 Le SPITTER pris individuellement est l'un des monstres le moins dangereux de X-COM. Ce qui ne veut pas dire qu'il soit inoffensif. Machine de guerre servant de chair à canon, il se promène souvent en groupe. Projetant par sa trompe un fluide verdâtre, les blessures qu'il inflige sont légères, mais si leur nombre est important, elles ne pardonnent pas. Sa constitution est fragile. Souvent un seul tir de laser bien appliqué suffit à l'éliminer.

2 L'ANTHROPODE : ah ! Que voilà un alien redoutable ! De lui-même, vos agents n'ont que peu de danger à redouter. Seulement certains de ses armements sont diablement efficaces. Ainsi, lors de vos premières missions, vous le verrez affublé d'un lance-œufs de brainsucker. Une fois projetés à proximité d'un être humain, ils se développent et lui sautent dessus. Adieu veaux, vaches, cochons, votre agent passe à l'ennemi avec armes et bagages. Comment vous débarrasser de ces œufs ? C'est le casse-tête, car vos agents ne les reconnaissent pas en tant qu'ennemis tant qu'ils ne sont pas éclos. La meilleure chose à faire à ce moment-là est de pratiquer la tactique de la terre brûlée. Évacuez le coin et mettez-y le feu. Si les œufs s'ouvrent, la progéniture aura des difficultés à échapper aux flammes. Quant à notre anthropode, un bon coup de munitions explosives le calme définitivement. Mais ne voulant pas partir impoliment, il vous laisse des petits cadeaux. Les œufs qui lui servaient de munitions éclosent et se précipitent sur vos gars. Ce qui nous amène au chapitre des brainsuckers.

3 Les BRAINSUCKERS sont des petites boules dorées à pattes crocheteuses, qui leur donnent une vitesse fulgurante. Ils arrivent tout d'un coup sur vos agents, leur sautent à la tête et meurent. Suivant la résistance psychique de leur cible, celle-ci reste de votre côté ou pas. Un seul tir de laser bien placé en arrive à bout, mais s'ils sont nombreux, une grenade ou des munitions explosives sont nécessaires.

4 L'HYPERWORM est une espèce de limace visqueuse dentée. Sa dentition le rend dangereux en combat rapproché. Il se déplace très vite. Sa peau très dure résiste aux munitions classiques. Mais il est très sensible au feu. Des munitions incendiaires n'en font qu'une bouchée.

5 Dans le registre rampant, les MULTIWORMS ne sont pas mal non plus. Ressemblant plus facilement à une tomate pourrie à moitié rouge ou à moitié verte, ce sont des êtres extrêmement offensifs et à la peau résistante. Ils projettent un long crachat verdâtre qui cause des dégâts importants à la victime. De plus, leur mort libère quatre larves. Elles se déplacent rapidement vers vous et portent des attaques foudroyantes. Si elles arrivent jusqu'à vous, vous pouvez dire adieu à vos hommes. La tactique la plus simple à employer est de brûler le multiworm. Ainsi, les larves qui naîtront seront-elles aussi brûlées.

6 Créature à deux pattes bleues, le POPPER conduit des attaques éclairs au milieu de votre troupe. Le tuer reste facile, mais le lieu d'abattage est primordial car il explose à sa mort.

Les aliens suivants apparaissent uniquement quand le jeu est bien entamé. Vous avez mené la plupart de vos recherches à bien et devez maintenant capturer leurs vaisseaux.

7 Humanoïdes, les SQUELETTOÏDES sont armés du lance-œufs brainsucker et autres. Leur particularité est leur pouvoir de lévitation. Ce qui ne vous empêche pas de les abattre facilement avec des munitions explosives.















MS-DOS 7.0 MS-DOS 6.22 CONFIG MINI **PENTIUM 100, 8 MO DE RAM** EDITEUR **MICROPROSE**
DÉVELOPPEUR **MYTHOS ÉTATS-UNIS** TEXTES ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**

L'emploi de la trousse de premiers soins et des autres instruments s'est simplifié : il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la main qui la tient, et de cliquer sur la zone rouge du corps. ▼





des anciens. L'interface est totalement nouvelle. Même si vous détestez ça, il faudra lire la doc du jeu pour vous en sortir. Une multitude d'onglets, icônes et boutons bariolés prennent possession de votre PC. Trop nombreux pour une compréhension immédiate, ils rassurent au moins sur la richesse du soft. Le jeu se conduit entièrement à la souris pour garder une trace de simplicité. Le graphisme est devenu S-VGA et se la joue 3D. Le progrès n'est pas exceptionnel : la qualité est correcte, mais pas de quoi grimper au plafond. Par contre, la musique et les bruitages sont toujours aussi terrifiants. Pendant un combat, ils sont en sourdine pour s'amplifier de manière brutale. L'effet de surprise est remarquable. La correspondance entre musique et progression des adversaires garantit des sensations inoubliables.

Des petits creux dans l'estomac, sans trou d'air

Actuellement, la plupart des jeux rivalisent en fonction de leurs performances techniques. Le joueur veut en avoir plein la vue. Si vous êtes l'un de ceux-là, passez votre chemin : X-COM 3 : Apocalypse n'est pas un jeu pour vous. Techniquement, il est dépassé même s'il s'est modernisé. Mais ce jeu contient beaucoup plus qu'un Alerte Rouge. Le nombre de ses missions est uniquement limité par la disparition de tous les aliens. Bien que l'option Réseau n'existe pas pour le moment, les 5 niveaux de difficulté et la stratégie aléatoire des ennemis lui confèrent une espérance de vie suffisamment longue pour contenter les joueurs les plus difficiles. De plus, une bibliothèque de scénarios paramétrable est proposée. Que demander de plus ?

Kika





8 Le PSIMORPH conduit rarement des attaques physiques directes. Il se contente d'utiliser ses pouvoirs psychiques sur les pauvres humains sans défense. Sensible à tous les types d'armes, son élimination est urgente si vous ne voulez pas que votre troupe soit rapidement décimée.

9 Le QUENNSPAWN est la créature ultime. Il tire les ficelles derrière ses armées d'aliens. Vos agents devront faire montre de beaucoup d'endurance pour l'atteindre.

Comment bien débuter la campagne (suite et fin)



À partir de l'écran base, cliquez sur Achat vente de matériel. Tout d'abord, l'équipement de vos soldats. Ne prenez que le strict nécessaire et le plus efficace : les mégapols auto-canon et leurs trois sortes de munitions, les grenade AP explosives, les trousses de premiers soins et les armures pour équiper vos nouvelles unités. Les autres boutons permettent d'équiper vos véhicules. Pas la peine pour l'instant. Revenez à l'écran base pour lancer vos recherches.

Vous pouvez maintenant revenir au Cityscape. Laissez passer le temps. Ah, alerte. Vous arrivez directement sur l'écran d'alerte.



Pour placer vos agents à l'intérieur du Valkyrie, cliquez sur leur icône. En laissant le bouton enfoncé, déplacez-la sur l'icône du vaisseau. Ensuite, cliquez sur Équiper agent et vérifiez leur équipement. Ne prenez que leur arme principale, équipez-les avec les mégapols auto-canon pour tirer aussi bien des balles incendiaires et explosives. Mettez une trousse de premiers soins à chacun avec trois grenades AP explosives. Les autres trucs ne servent pour l'instant à rien. Pensez à mettre les armures aux nouveaux.

C'est bon? Maintenant cliquez sur la tête d'alien. C'est parti.

D'un côté, vous avez une phase combat, de l'autre une phase gestion/développement.

- \+ Les combats en temps réels
- \+ L'ambiance sonore
- \- Les courtes nuits d'été monopolisées
- \- L'interface compliquée

EN DEUX MOTS

Après les jeux de stratégie en temps réel et leurs prouesses techniques, X-COM paraît un tantinet vieillot. Mais son attrait reste indéniable, presque hypnotique.



MS DOS 6.22 ■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90** ■ EDITEUR **GT INTERACTIVE**
■ DEVELOPPEUR **DIGITAL REALITY** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NOMBRE DE JOUEURS **1**

C'est l'été, la saison rêvée pour s'enduire le corps d'huile d'olive, coloniser l'espace et tuer des extraterrestres en bikini.



Imperium Galactica

Conquête spatiale, stratégie, gestion, action, suspense-Hard core gamers - PC CD-Rom

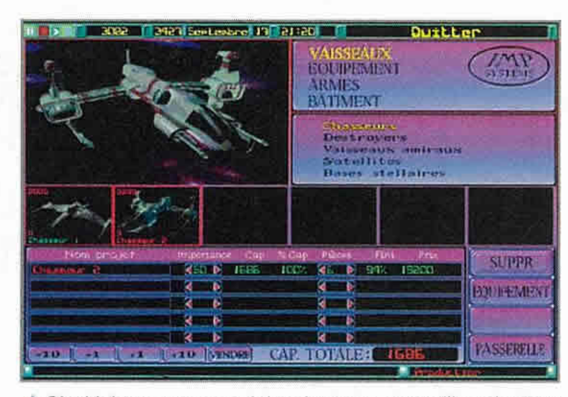


▲Une fois que vous êtes devenu Amiral, les choses sérieuses peuvent commencer : vous avez une dizaine de planètes à superviser, dont quelques-unes, inexplorées, renferment les reliques d'une civilisation disparue.

Les jeux, c'est comme la bouffe. Par 30° à l'ombre, l'estomac avisé est plus en harmonie avec une salade qu'avec un cassoulet. Et Imperium Galactica, en théorie, est une appétissante salade composée, exotique et originale : un jeu idéal, par ces températures clémentes et émollientes. On est le maître du monde, rien ne presse. Une planète se meurt de famine, gardons notre coolitude, sifflons un soda. Une invasion extraterrestre ? Pause, y a Colombo à la télé, et comme il fait chaud, je mets en marche le ventilo et envoie trente chasseurs raser Garthog 4. C'est une simulation stratégico-économico-spatiale, vous l'aurez deviné. On contrôle tout : la recherche et la production d'armes, de bâtiments, la colonisation de nouvelles planètes, la diplomatie avec les autres races, les combats sur fond de campagne anti-cyborg, avec en prime une mini-aventure. L'assurance d'un été entier à glander pénard... en principe.

Espace, frontière de l'ennui

Le tout est de savoir si ce que j'ai aimé dans ce soft contrebalance favorablement ce qui m'y a agacé. Après moult réflexions, non. L'excellente idée d'Imperium Galactica, ce sont les combats spatiaux et terrestres en temps réel, façon Command & Conquer. OK, même si l'IA n'est pas à la hauteur, c'est effectivement un plus. Second bon point, Imperium Galactica est une campagne. On commence avec cinq planètes à gérer et, au fur et à mesure, on se voit déléguer de plus en plus de responsabilités jusqu'à devenir grand manitou cosmoplanétaire. Très bien. Cela permet d'ingurgiter l'interface petits bouts par petits bouts, excellent pour la digestion. Bon. Mais alors, qu'est-ce qui merdoie ?



▲C'est ici que vous produisez tous ces merveilleux joujoux qui servent à tuer des gens.

Premier pépin : l'interface est lourdingue, dépassée et confuse. À l'heure des barres de menu et des fenêtres, on en est à changer d'écran sans cesse. C'est peu intuitif et fatigant, d'autant plus que les menus sont mal fichus et les combats trop longs. Autre hic (plus grave à longue échéance) : on s'ennuie. Les missions se suivent, se ressemblent et n'exaltent pas des masses. Et puis quand il n'y a plus de mission parce qu'on est passé grand chef, le jeu devient creux. Dernière arrête dans le beefsteak : l'histoire est sirupeuse, manichéenne et passablement convenue. Sans parler des doublages en français, parfaitement risibles. Tout cela est bien dommage et, à mon humble avis, Imperium Galactica, jeu moyen, laisse toujours une place vacante dans notre ludothèque, celle destinée à un grand soft de conquête spatiale qui détrônera ces antiquités que sont Master of Orion et Space Ward Ho.

monsieur pomme de terre

TIPS TECHNIQUE

Le jeu fonctionne en principe sous Win95, mais j'ai eu de gros problèmes à chaque fois. Évitez les emmerdes, installez-le sous DOS.



▲ C'est votre femme. Elle vous appelle tous les mois pour vous donner des nouvelles super intéressantes genre "Tu manques à ton fils". Beurk. Avec un peu de chance, les Garthogs la buteront.



+ Des très belles séquences cinématiques
+ Une campagne didactique
+ Un jeu complet et riche
- Les missions soporifiques
- L'interface trop lourde

EN DEUX MOTS

Un jeu de colonisation spatiale complet, novateur par plusieurs aspects, mais limité par une interface obsolète et confuse, des missions rasoirs et un background lénifiant.



TECHN.	DESIGN	INTERET
60	70	65

IDENTIFICATION DE LA RACE :

TERRANS

DONNEES CONNUES :

RACE DESCENDANTE DES HUMAINS

STRATEGIE MILITAIRE EVOLUEE

ESPRIT COMMANDO

GRANDE FACULTE D'ADAPTATION

FAIBLESSES CONNUES :

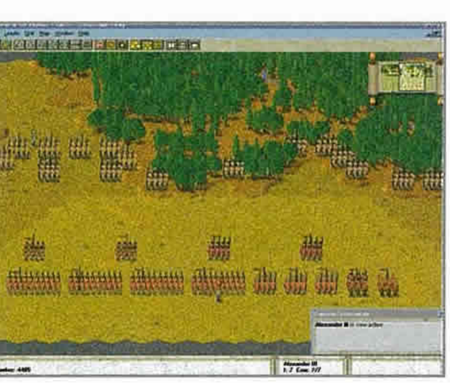
PUISSANCE DE FEU MOYENNE



UBI SOFT ENTERTAINMENT
BLIZZARD ENTERTAINMENT®

95

■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 16 MO DE RAM S-VGA ■ EDITEUR INTERACTIVE MAGIC
■ DÉVELOPPEUR ERUDITE SOFTWARE ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1 OU 2 EN HOTSEAT



◄ Les deux camps se jaugent, et les deux grands conquérants préparent les ordres à déléguer aux généraux.

Premier produit inaugurant la série des grandes batailles de... en attendant GB of Hannibal (basé sur le boardgame S.P.Q.R.), Great Battles of Alexander est le produit qui, à mon avis, se rapproche le plus des jeux de stratégie sur plateau avec dés et figurines.

Great Battles of Alexander

Wargame – Tous joueurs – PC CD-Rom





▲ Les phalanges d'Alexandre tiennent bon contre la cavalerie légère indienne et viennent de mettre en déroute une troupe.



▲ La carte du mode Campagne. On la consulte pour déterminer ses objectifs, lever des troupes et se remonter un peu le moral.

Alexander ne propose rien de moins que de retracer la longue carrière du plus grand des stratèges macédoniens, liste qui, jusqu'à ce jour ne compte qu'une personne sur son top 10. À la mort de son père le roi Philippe II, Alexandre III se voit hériter d'une armée. C'est comme ça, y en a qui ont de la chance. Alexandre comprend l'importance de développer des phalanges légères et une cavalerie équipée d'armes de jet. À cette époque, le javelot fait encore fureur dans les grands magasins d'Asie mineure, mais l'anti-conformisme d'Alex le mène à opter pour la lance, qui jouit d'une plus grande portée. De même, ses hommes de troupe, dont le nombre atteindra souvent les 20 000 âmes, seront légèrement vêtus mais très bien équipés et très bien formés (dans ses derniers combats, on estime que la grande armée d'Alexandre comptait trois quarts de vétérans). Dans ces quelques informations réside peut-être le secret des défaites de Clitus, Darius, Memnon et Cassius Clay.

À la guerre comme sur un plateau

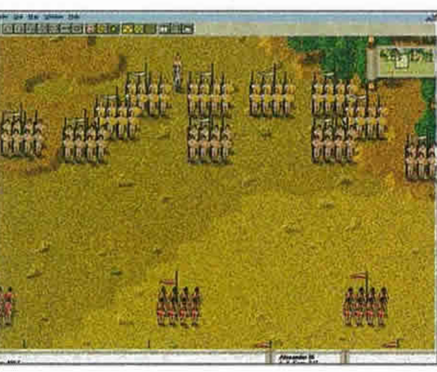
Great Battles of Alexander s'affranchit enfin des vieilles contraintes des wargames hexagonaux (non, pas français, avec des hexagones, bande d'écervelés) en nous offrant une vue de haut avec une représentation des hauteurs et des niveaux. Sur le plateau, on pourra distinguer différents types de terrains : rochers, forêt, rivières et constructions militaires. Le graphisme fait honneur au genre car, à la place des sempiternels pions, se dresseront de jolies figurines de wargame traditionnel, qui s'animeront comme par magie à la façon de celles du très décevant Destiny.

Des ordres et désordres

Nouveauté intéressante apportée par les programmeurs pour recréer l'ambiance de confusion sur le champ de batailles : le principe des ordres en ligne, qui limite le nombre de commandes données par un leader précis. Ainsi donc, il faudra aller d'officier en officier pour mouvoir toutes les armées, avec les quelques péripéties que cela pourra entraîner (confusion, perte d'un commandant, etc.). Or, la cohésion joue un rôle très important, puisque plus on donnera à l'unité l'ordre d'avancer loin, plus elle sera dispersée (et donc moins puissante) en atteignant son objectif. Sa dispersion sera aussi fonction du terrain, plus ou moins rocailleux et inhospitalier.

On pourra mener les dix batailles proposées dans le jeu individuellement, ou y aller franchement en entrant dans le mode Campagne pour affronter les plus grandes armées des temps pré-chrétiens. Dans ce mode, on pourra aussi lever des armées parmi les populations les plus timorées (ou les plus lâches, au choix) pour se constituer des réserves et ainsi partir à l'assaut de tel ou tel adversaire.

Bob Arctor



▲ Les troupes de Darius (en rouge) se massent dans le fol espoir de vaincre les armées d'Alexandre. Ah, Darius... pauvre keum !

+ Le graphisme et les animations
+ L'aspect figurines très bien rendu
+ La précision de la reconstitution historique
- Une certaine carence au niveau des batailles
- Sons énervants

EN DEUX MOTS

Incontestablement, Great Battles of Alexander est une réussite. On attend avec impatience la suite de la série avec Hannibal et Jules César.



TECHN. 73 DESIGN 75 INTÉRÊT 79

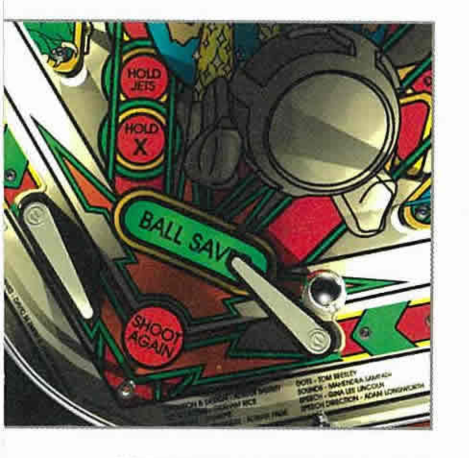
CONFIG MINI **PENTIUM 90 8 MO DE RAM** ÉDITEUR **EMPIRE INTERACTIVE ANGLETERRE** DÉV **MICROPROSE**
TEXTE ET VOIX **TEXTES ET MANUEL EN FRANÇAIS, VOIX EN ANGLAIS** NBRE DE JOUEUR **1 À 4**



Empire Interactive œuvre pour la santé publique. Timeshock nous fera déserter les bars. Fini de vous envoyer des demis pour jouer au flipper, restez à la maison.

Pro Pinball : Timeshock !

Flipper - Tous joueurs - PC / Mac CD-Rom



Après tout, il ne s'agit que d'une boule, de quelques flippers levés ou baissés et d'une poignée de lumières clignotantes. Après tout, on avait déjà un Pro Pinball, The Web qu'il s'appelait. Et déjà, on l'avait adoré, on s'amusait, ça suffisait.

L'équipe d'Empire ne s'en est pas tenue là. Elle s'est remise au boulot aussitôt après avoir terminé son précédent flipper. Voici donc Timeshock, nouveau flipper de la série naissante. Tout de suite, tuons le suspense et crachons le morceau : ça valait le coup que nos p'tits gars se remettent au boulot, Timeshock est excellent.

Techniquement d'abord. Les mouvements et la réaction des billes sont réalistes au possible, on s'y croit vraiment de plus en plus. Graphiquement aussi, avec un design du plateau très attrayant, des tas de couleurs et de lumières dans tous les sens. Et puis, Timeshock se fera une joie de pousser votre bécane dans ses derniers retranchements, d'une résolution de 640x480 en 256 couleurs jusqu'à du 1600x1200 en millions de couleurs, si vous diposez vraiment d'un bon PC ; et surtout d'une grosse carte graphique (genre P166 avec 32 Mo de Ram carte graphique 8 Mo, pour avoir tout au maximum). Évidemment, toutes les résolutions et les niveaux de couleurs intermédiaires sont disponibles.

Quelle que soit votre configuration graphique, même si elle est plus modeste, Timeshock est toujours aussi intéressant. L'unique (beuh) tableau est bien pensé ; on a toujours plein de choses à faire et à viser, et les mini-jeux qui apparaissent en surimpression, pour symboliser un écran à matrices 4 couleurs sont très réussis. L'histoire, sans rentrer dans les détails, nous parle de voyage dans le temps et d'un cristal sacré dispersé à travers différentes périodes qu'il faut absolument récupérer. Bref, c'est un flipper après tout. Mais le déroulement, les différentes étapes, tout cela est bien ficelé, intéressant.

Bref, si vous aimez les flippers sur ordinateur, vous adorerez Pro Pinball : Timeshock !. On est vite accroc, très vite même, même s'il ne s'agit que de boules, de flippers et d'une poignée de lumières.

Seb



▲ *Le plateau est disponible en quatre inclinaisons différentes, jusqu'à le voir en vue d'au-dessus.*



▲ *Les petites lumières qui clignotent, qui s'agitent, apportent beaucoup à l'ambiance.*

REMARQUE

Si vous disposez d'une connexion Internet, cela pourrait bien pousser l'intérêt de Pro Pinball : Timeshock ! encore plus loin. Vous pourrez déjà confronter vos scores à tous les joueurs du monde entier, en entrant vos meilleures performances sur le Web d'Empire. Le jeu n'en est que plus intéressant, on a un but à atteindre.
Mieux encore, Empire prévoit de balancer un patch (encore !) peu après la sortie du jeu, qui permettra de se connecter et de jouer contre d'autres joueurs en temps réel, où qu'ils soient dans le monde. Du multi-joueur pour un jeu de flipper, c'est pas dingue, ça ? Manque plus que le comptoir, les pressions et les cacahuètes virtuelles pour qu'on n'ait plus besoin du café du coin.

- \+ Le graphisme et le design du flipper
- \+ Les lumières et les réflexions sur la boule
- \+ Les mini-jeux dans "l'écran à matrice active"
- \- Les musiques, pas terribles-terribles

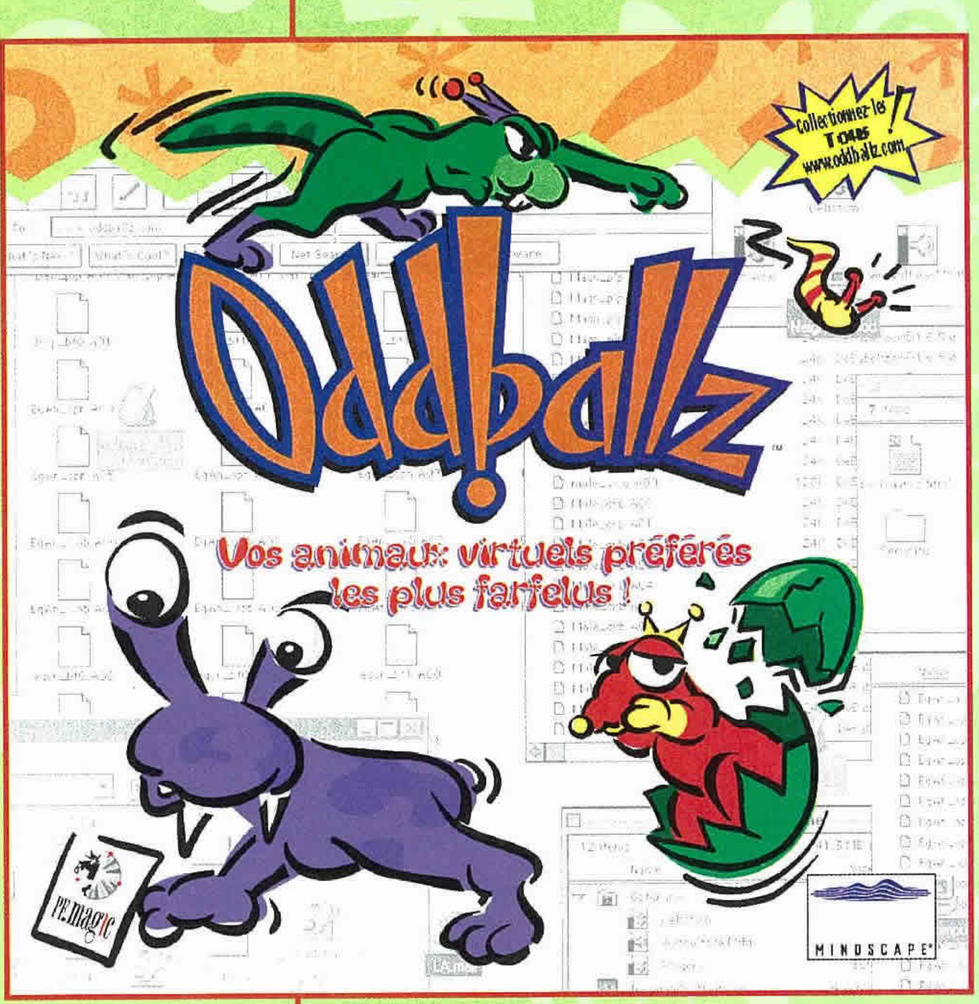
EN DEUX MOTS

Oui, un PC à 10 000 balles peut servir à jouer au flipper. Surtout quand il s'agit de l'excellent Timeshock !





ODDBALLZ



NE SOYEZ PLUS FIDÈLE, CHANGEZ DE COMPAGNON!



"Si Dogz était nécessaire et Catz indispensable, Oddballz est vital"
Génération 4



PC CD-ROM Windows 95 et 3.1
Disponible des maintenant
Prix indicatif 99 FF

EIDOS
Partenaire de distribution

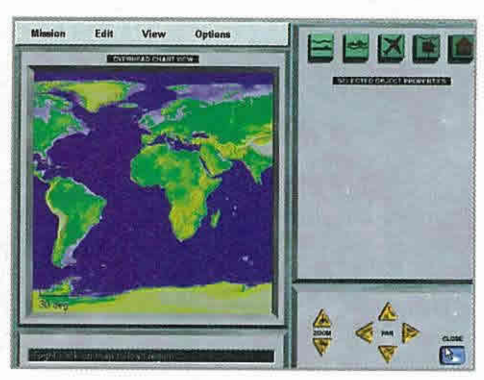
PF.magic

74 D Rue de Paris
35069 Rennes Cedex
France

MINDSCAPE®

Notre petit **test du mois** : trouvez le **sous-marin** dans les **sigles** suivants : SNA, SSBN, SNCF, SM. Ceux qui ont trouvé deux **sous-marins** peuvent lire la suite. Les autres aussi, à titre indicatif.





688 i Hunter Killer

Simu de submersible - Fanas de simulations - PC CD-Rom



Comme les avions, les bateaux ou les couleurs, on distingue en gros deux types de sous-marins à propulsion nucléaire, aux États-Unis. Le SSBN, fer de lance de la stratégie atomique, est chargé d'approcher les côtes ennemies pour balancer des missiles nucléaires à têtes multiples, et les SNA qui servent à la fois de sous-marins d'attaque et d'appui tactique.



Pour ceux qui ignorent tout de ces modèles, sachez que le public français a pu admirer ces engins dans deux films : on voit un SSBN de classe Ohio dans "Crimson Tide" de Tony Scott et un SNA 688i dans "Hunt for the Red October" de John Mc Tiernan. C'est de ce dernier navire que traite cette simulation.

Histoire d'un malentendu

Le 688i Class Improved Los-Angeles est un sous-marin élaboré à la fin des années soixante. À cette époque, les experts de la Défense venaient de recevoir une information selon laquelle un sous-marin soviétique de type Victor avait atteint une vitesse immergée de 40 mph. Ils développèrent donc le 688 dans le but de protéger les escadres et, du même coup, de chasser les cibles les plus rapides. En 1989, après l'implosion du bloc soviétique, ils eurent accès aux dossiers et apprirent que ce Victor en question avait bien atteint ces vitesses, mais que cela s'était fait en poussant le réacteur à sa puissance de fusion maximum, ce qui occasionna, parmi les braves matelots populaires qui constituaient l'équipage, des nausées et des vomissement, puis des cancers, puis la mort, puis plus rien. Voilà pour l'anecdote. Paix à l'âme de ces marins. Il n'empêche que la Navy dispose désormais d'un submersible de 110 mètres de long, avec 130 hommes à bord, capable de croiser et de plonger à une vitesse et une profondeur jamais égalées pour un engin de ce type.



Le poste de navigation. Au programme : déploiement des filins électro-magnétiques, barre et réglage des ballasts. On pourra aussi faire le plein d'air manuellement, en cas de panne grave. ▶

On n'est pas là pour rigoler

Pemier changement notable par rapport à l'ancêtre de SSI Fast Attack : ici, tous les tableaux de bord ont un look "moderne", et on trouvera une quinzaine de postes, chacun d'eux ne comptant pas moins de trois sous-divisions. Pêle-mêle, on pourra flirter avec cinq types de sonars, deux types de radars actifs et passifs, des commandes d'assignation de cibles et bien d'autres choses plus excitantes encore. Grande nouveauté dans ce type de produit : la vue 3D. On pourra ainsi admirer le bâtiment vu de l'extérieur, mais aussi suivre en vue subjective la trajectoire de ses armes (torpilles, missiles tactiques ou mer-mer). De même, on pourra accéder aux différents postes, soit en les sélectionnant directement, soit en se baladant (un peu) dans les coursives. Une réussite du point de vue de l'esthétique.

Le jeu débute dans la base navale. On peut accéder à plusieurs lieux avant de se tailler en croisière. Dans l'arsenal, on équipe le navire d'un armement adéquat. Dans le bureau de l'amiral, on prend connaissance des objectifs de la mission (c'est la traditionnelle séance de briefing). Enfin, dans l'atelier, on peut apporter quelques améliorations à son engin de guerre (sonar plus puissant , propulsion plus discrète), et également assigner des hommes à différents postes comme la solution de tir ou le contrôle sonar.
On pourra, au choix, remplir une mission solo pour ramasser des

Jeu typique

Mon navire le SSBN Annapolis vient de plonger à 250 pieds juste en dessous d'une couche thermique qui va empêcher sa détection. Ma cible est un autre submersible d'attaque : un Akula soviétique. Depuis quinze minutes, je suis en train d'essayer les différentes informations qui proviennent de la cascade du sonar. En jouant avec les discriminateurs de fréquences, j'identifie successivement deux yachts, un navire marchand et un champ de mines que j'évite de justesse. L'Akula reste muet, je lance donc un ping (envoi d'un son pour détecter des objets mobiles grâce à l'effet Doppler). Dans ce gribouillis infâme qu'est l'écran du sonar actif, je distingue deux taches parasites un peu plus claires que le reste, à deux kilomètres de là. Je passe dans l'écran de solution de tir où je détermine au petit bonheur la profondeur, la position par triangulation des infos venant du sonar, des émissions radios et des fréquences basses. Plusieurs vecteurs apparaissent, je choisis la courbe moyenne et cale sur la trajectoire de ma torpille la direction imaginée de la cible. J'ouvre l'un des tubes et rentre la solution de tir. Je fais feu et passe en vue 3D pour suivre mon arme. Quelque temps plus tard, en plein milieu de l'écran, je distingue une masse grise sur laquelle se dirigent mes 200 kilos d'explosifs. C'est une baleine qui, en bon animal stupide, n'est pas avertie du danger. Je pense un moment à refermer la porte du tube pour couper le filin guidé de la torpille, afin qu'elle plonge dans les abysse, mais il est trop tard : une masse noircie et hirsute plonge dans les ténèbres. L'erreur me vaudra un malus de 50 points. Ça fait cher le cétacé.



▲ *Un SNA Akula, prodige de la technologie populaire de l'URSS.*



▲ *Une erreur d'objectif peut conduire à une catastrophe naturelle*

Sonalyst

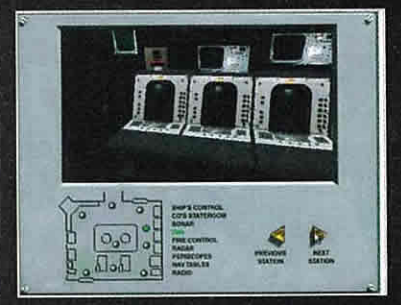
Sonalyst, le developpeur du jeu, n'est pas une société comme les autres. Fondée en 1973 par un capitaine de sous-marin à la retraite, Sonalyst produit régulièrement des softs pour les sonars et autres systèmes de détection embarqués. Monsieur pomme de terre avait été les voir il y a quelques mois, le jeu était terminé et devait sortir au printemps. Mais, contrairement aux autres développeurs de jeux, Sonalyst doit se soumettre à certaines contraintes : toute production à destination du grand public doit être obligatoirement envoyée pour examen aux experts du Pentagone pour déterminer si une information classifiée ne s'est pas glissée dedans, et pour qu'ils ajoutent un ou deux détails bidons. C'est ainsi que le 688 va encore se traîner à 32 mph alors qu'il peut largement atteindre les 35 (oups... je peux dire adieu à mon prochain visa pour les États-Unis).
Il n'empêche que personne n'était mieux placé pour sortir la simulation la plus réaliste possible d'un engin méconnu du public français. Attention, 688i Hunter Killer n'est pas un produit à mettre entre toutes les mains : la formule qui le compose est du genre 60 % simulation militaire, 40 % de jeu. Mais ça ne veut pas dire que l'on va s'ennuyer, à la seule condition d'être un fanatique d'Harpoon, iM1A2 Abrams ou de littératures "spécialisées" comme celles d'Atkins ou Tom Clancy. Sonalyst lance sur le marché l'une des première vraies simulations dans le domaine naval. À elle de se trouver un public dans un pays où l'essence même du service militaire échappe à nombre d'entre nous (ou, en tout cas, m'échappe encore).





Du confidentiel à la représentation 3D.





points (en cas de victoire seulement) ou bien, lorsque le submersible est entièrement appareillé, participer aux diverses campagnes (lesquelles campagnes sont plutôt très dures).

Séance de formation en apnée

Il faudra une bonne vingtaine d'heures pour se familiariser avec les différents moyens de détection. Et une dizaine d'autres pour connaître toutes les tactiques de combat en milieu aqueux. D'un point de vue pédagogique, ce jeu est une réussite totale.

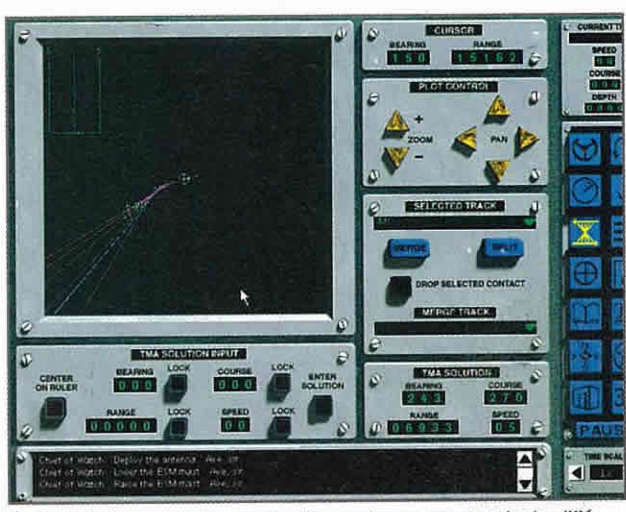
Au bout de quelques heures, après s'être fait détruire par tout ce qui flotte dans les parages de Cuba, après avoir commis l'erreur de plonger avec le schnorchel ou le périscope sorti et ordonné une pente descendante à plus de 10° avec 2 500 mètres de filin de communication déployés derrière vous, vous prendrez pleinement conscience de la rigueur de la simulation, ainsi que du nombre de détails croustillants qui ont dû être ôtés du jeu par un petit fonctionnaire myope du ministère de la Défense américain.

Les missions regroupent tous les types d'opérations auquel peut participer un 688 : escorte d'escadres de porte-avions, missions de "search & destroy", attaque de sites terrestres tactiques ou bien encore destruction de convois de narco-trafiquants (je doute que l'US Navy n'ait que ça à foutre en ce moment, mais bon...).

Quant à l'éditeur de missions, il rappelle étrangement celui de la série des Us Navy Fighters avec ses gros marqueurs, ses way-points et zones de convergence à placer soi-même. En quelques dizaines de minutes, on pourra ainsi concevoir un scénario réaliste, et l'envoyer à ses petits camarades.

Bob Arctor

60 % simulation, 40 % de jeu



▲ *Calcul d'une solution de tir : des vecteurs provenants de différentes sources calculent la trajectoire de l'objectif. Le vecteur le plus fiable étant celui donné par une acquisition visuelle.*

+ Le réalisme à toute épreuve
+ Le choix du type de sous-marin
+ L'éditeur de missions
+ Les fenêtres 3D
+ Grande complexité
- Peu d'intérêt pour le débutant
- Grande complexité

EN DEUX MOTS

Une grande réussite qui fera date dans l'histoire de la simulation de submersible, mais probablement pas dans celle du gameplay. Le joueur dilettante restera en surface. Le fanatique de combat maritime, lui, chérira ce jeu jusqu'au prochain chef-d'œuvre.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT DEBUTANT	INTÉRÊT JOUEUR CONFIRME
77	73	70	82



Et voilà, l'un des plus grands succès sur console PlayStation vient enfin d'être porté sur PC, où tous les fanatiques de courses futuristes l'attendaient de pied ferme. Mais WipEout 2097 sauce Intel fera-il honneur à son illustre prédécesseur ?

WipEout



Simulation Tout Public - PC CD-Rom



Dans un futur lointain, très précisément dans une décennie, des chercheurs, entre deux manipulations génétiques de pandas, ont réussi à affranchir l'être humain de la gravité planétaire. Tout va donc bien, dans ce meilleur des mondes où les disciples de Weight & Watchers vont enfin pouvoir se mouvoir à une vitesse supérieure à celle de la tortue. Mais, à l'instar de l'invention du moteur qui nous amena les courses de motos, ou de celle du carburant solide qui aida la NASA à s'envoyer en l'air avec Challenger, la conception de la Tech anti-gravité inspira quelques nostalgiques de l'époque de F1 pour créer la plus célèbre des compétitions de vaisseaux de course.

6 circuits (+ 2 autres en bonus)

On les trouve sur la plupart des continents, et malgré cet éparpillement géographique, ils ont tous plusieurs points communs. Ces tracks, dessinés à l'aide d'un spirographe, feraient peur à plus d'un Senna : inclinaison dangereuse des virages, bornes d'accélération placées au petit bonheur et stands de ravitaillement énergétique planqués dans des endroits souvent invisibles à plus de 4 mètres. Bien souvent, sur les 12 concurrents à l'arrivée, vous figurerez en bon dernier, à moins de connaître le terrain par cœur. La plupart du temps, on ne retrouve pas tous les concurrents du départ lors de la ligne droite d'arrivée. C'est que quelques-uns d'entre eux auront crevé en route, pour le sport, pour l'amour de la vitesse, par pure connerie, donc.

Principes

Deux sous-disciplines règnent en maîtresses dans la compétition. Dans la première, il s'agit d'une simple course contre la montre où l'on essaie de se dépasser pacifiquement, en se bousculant un peu. Dans la deuxième (le vrai WipEout, qui veut dire quelque chose comme "à dégager !"), bien au contraire, on se fait un plaisir d'envoyer l'adversaire rejoindre ses aïeux en ramassant les différentes armes disponibles sur le terrain (11 en tout), et qu'on ira glaner comme autant de champignons vénéneux.



direct 3D · MS DOS

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 133 MHZ 16 MO DE RAM** ■ DEVELOPPEUR ET EDITEUR **PSYGNOSIS**
■ TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS** ■ NBRE DE JOUEURS **1**











Compétition et récompenses

La petite superficie, qui constitue l'estrade de la victoire, ne peut accueillir que trois places sur une. Les prix, ceux qu'on nomme les Vectors, ont adopté les couleurs des médailles olympiques : or, argent et bronze. Les catégories de courses, au nombre de trois (allant de Vector à Rapier) sont de difficultés croissante et offrent deux circuits chacune. Si vous êtes vraiment doué, ou si vous avez absorbé une substance qui speede, il se peut que vous puissiez finir Vector d'or dans toutes les courses. Outre le titre de Champion, une flopée de groupies et une cuisine qui laisse à désirer, vous aurez l'opportunité de vous frotter de deux autres courses, à mon sens les pires cauchemars des vétérans du WipEout. Et si vous êtes vraiment super super bon, vous aurez droit au dernier prototype de la meilleure écurie de ce sport, que vous mettrez quelques mois à savoir maîtriser. Chouette de Chouette !

Gameplay

Après avoir choisi la difficulté dans les divisions, et votre vaisseau, vous apparaîtrez sur la ligne de départ, placé bon dernier, on ne sait pourquoi. Pour prendre un bon départ dans la vie, il faut qu'au "top", l'accélération soit mise aux deux tiers, et vous vous verrez alors propulsé trois fois plus vite en avant. Dans le cas contraire, vous devrez péniblement remonter la pente qui vous fait glisser vers la défaite. Bien des choses sont possibles, pendant les deux à quatre tours d'une partie. Peut-être choisirez-vous d'utiliser des armes pour descendre ou tout au moins retarder vos concurrents, peut-être aussi aurez-vous choisi un vaisseau avec un bon compromis de shields et d'accélération, ou bien serez-vous maso ou audacieux et aurez adopté le vaisseau de l'écurie russe. Et là, attention, vous aurez entre les mains un monstre de rapidité mais aussi d'instabilité, avec lequel vous tournerez, grâce à l'aérofrein qui fera alors office de gouvernail. Qu'importe tout cela, pour peu que l'on possède la bécane adéquate, on restera hypnotisé par la course et on ne regrettera pas l'achat de ce jeu.

Musique

Dans la bande originale de PS-X, on avait eu droit à une pléthore d'artistes technoïdiens parmi lesquels les Chemical Brothers, Prodigy, Underworld, et The Future Sound of London. Ce choix nous donne la meilleure bande originale jamais faite pour un jeu, à part peut-être celle de Interstate'76. Une petite déception dans la version PC, où l'on mangera du Cold Storage à toutes les sauces. Ça change un peu, mais une bonne piste audio, c'est tout de même mieux qu'un fichier Midi de Jean-Michel Jarre.

L'adaptation

Le précédent volet WipEout a déjà fait l'objet d'une adaptation sur PC. Mais cette fois-ci, on y trouve : plus de types de vaisseaux, plus de circuits, plus d'armes, ça va plus vite, c'est plus beau... C'est mieux, quoi. Pour ceux qui connaissent ce jeu sur PS-X, bien peu de choses ont changé, si ce n'est au niveau de l'esthétique, la résolution d'un écran d'ordinateur n'étant plus à comparer avec celle d'un écran de télé. Quelques effets, comme les traînées lumineuses des réacteurs des vaisseaux, par exemple, ont été ôtés ; mais le *coitus interuptus* se produira à l'instant même où on essaiera de jouer en réseau.

Le jeu en réseau ? Moins bien que sur une Gameboy ! Moins bien, car tout simplement inexistant. Bon, c'est comme ça, y a plus rien à faire, mais avec la config du jeu, c'est la goutte d'eau qui noie la mégastar. Hop, Plouf, adieu ! Ça me tue, de voir que WipEout 2097 est l'un des rares jeux sur console à être vraiment excellent en réseau. Le comble de l'ironie, c'est de ne pouvoir y jouer à huit, par exemple. Refondre un peu le code ne devrait pas représenter quelque chose de si insurmontable que ça, pour l'équipe qui l'a conçu.

Et ma bécane à moi ?

Bon, ici, deuxième bémol mais sur une octave tout entière : à moins d'avoir un Pentium 166 avec une bonne carte vidéo, il faudra oublier le jeu en 640*480 pour passer à une résolution de 320*200. Et même là, vous devrez faire une croix sur les effets de lumière, la pénombre des souterrains et les traînées lumineuses des vaisseaux, au profit de textures nouvelles mais tirant sur le moche. Mais alors, comment joue-t-on à ce jeu ? qu'on me demande. Ben, il vous faudra une carte 3D, que j'vous réponds. Mais n'importe laquelle, utilisant Direct 3D. Là, vous pourrez jouer sur un 166 avec une bonne fluidité en 640*480 et profiter d'une résolution supérieure à celle d'une PS-X. Alors seulement, vous commencerez à goûter les joies de ce jeu. De même, si vous avez un processeur 200 MMX, vous pourrez quand même profiter d'une certaine qualité de jeu, à l'instar de Pod ; mais bon, il faut l'avouer, bien inférieure que sur un 166 avec une 3Dfx. Voilà, comme Ef2000, trop lent en son temps, WipEout a été conçu pour l'avenir, mais pour l'avenir des gens riches.

Bob Arctor

+ Le jeu de courses le plus speed sur micro
+ Un bon portage du jeu PS-X
- Pas de jeu en réseau
- Jeu pour bécane de bourgeois

EN DEUX MOTS

WipEout 2097 ne présente absolument aucun intérêt sur un PC sans processeur MMX ou ne jouissant pas de la présence d'une carte Direct 3D. Wipeout 2097 nous a joué la carte du "méprisons le jeu réseau", un choix pour le moins étrange. Il en reste un jeu solo magnifique, produit d'une bonne adaptation de la version PS-X mais que seuls les plus riches d'entre nous pourront découvrir.






SEGA
MANX TT
SuperBike
TM
Welcome to the
NEXT SPEED LEVEL

MS-DOS 7.0 ■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 120** ■ NBRE DE JOUEUR **1À2**
■ EDITEUR/DÉVELOPPEUR **MIRAGE UK** ■ TEXTE ET VOIX **VO & VF**

Pour l'instant, nous n'avons toujours pas eu droit au jeu de combat qui tue sur PC, alors qu'ils pullulent sur Sony PlayStation, par exemple. Mirage tente sa chance avec Theatre of Pain.



Theatre of Pain

Street fighter - Tous joueurs - PC CD-Rom





▲ *Avant de se foutre sur la tronche, les combattants échangent de très près leurs haleines.*

Lemure, la demoiselle. La regarder bouger est un vrai bonheur. ▼

La Rome antique dans le futur, voilà le point de départ de Theatre of Pain. Comme si l'Empire romain ne s'était jamais écroulé. Du coup, on peut encore profiter des jeux du cirque, les vrais, violents et sanglants, pas ces pâles copies que sont le football où le basket-ball d'aujourd'hui, où le sang ne coule que trop rarement.

Bref, vous commencerez par choisir un combattant parmi les 8 disponibles. Leurs doux noms latins ne cachent qu'agressivité et soif de vaincre : Vulcan, Nemisis, Styx, Optimus, Caligula, Spartacus, Janus et enfin Lemure, la seule demoiselle du lot, pas moins dangereuse pour autant (elle est surtout diablement sexy : les graphistes n'ont pas lésiné sur la mise en valeur de ses avantages très féminins).

Chaque personnage a ses coups, ses armes : fourche, marteau géant, couteaux méchamment aiguisés, et autres. Chacun aura son préféré, ou jonglera de l'un à l'autre en toute dextérité. En mode Un seul joueur, le but est bien sûr de péter la gueule à tous les adversaires, puis à quatre autres personnages cachés encore plus méchants (et impressionnants). En mode Deux joueurs, le but est évidemment de ridiculiser son petit frère, sa mère ou son père, ou encore son voisin de pallier et toute sa famille.

Le jeu est très classique : des coups de poing à des hauteurs différentes, idem pour les coups de pieds ou les sauts. Un système de Combos est aussi intégré, qui permet de déclencher des coups encore plus agressifs quand on effectue de jolis enchaînements. Et enfin, des coups spéciaux sont également disponibles, avec leur compteur qui augmente à chaque fois que l'on frappe son adversaire. Quand on l'a touché de nombreuses fois, hop, on l'achève avec un coup spécial particulièrement jouissif.

Techniquement, Theatre of Pain mélange deux mondes : la 2D et la 3D. La 2D pour les personnages qui sont de simples sprites, mais très gros, voire très très gros pour certains. Et la 3D pour les décors, puisque le moteur est capable de zoomer avant quand les protagonistes sont proches l'un de l'autre, ou, au contraire, de reculer quand ils sont éloignés. L'effet est assez réussi. Les bruitages sont pas mal, et certaines des musiques du jeu excellentes. Bon point de ce côté-là.

Certes, Theatre of Pain n'est pas un chef-d'œuvre, il a quelques défauts, mais l'absence dramatique de très bons jeux de ce type sur PC nous fait apprécier un peu plus l'effort de Mirage. Quand allons-nous avoir Tekken 2 ou Tobal 2, ou équivalent, sur PC, nom de Dieu ?

Seb







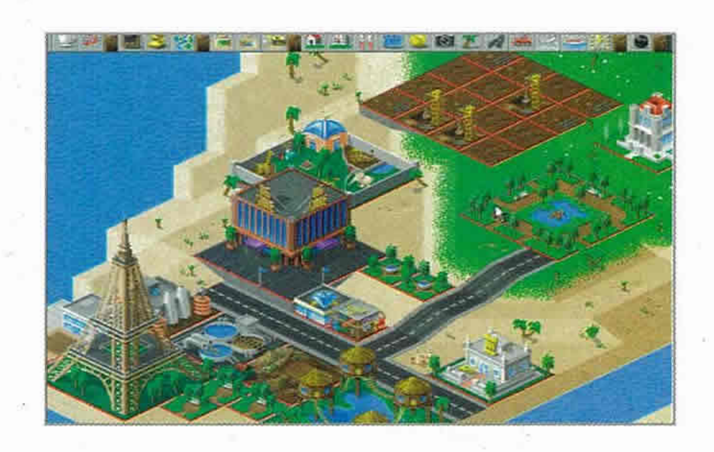

+ Le look et les muscles des personnages.
+ La bande-son.
- Les animations, pas assez fluides.

EN DEUX MOTS

Un principe de jeu classique, des efforts techniques, et un très bon design des personnages.



Alors que la période estivale frappe à nos portes, Ecudis propose un Sim Club Med à tous ceux qui bronzeront à l'ombre de leur 21 pouces. À défaut de partir en vacances, autant en créer pour les autres.



Holiday Island

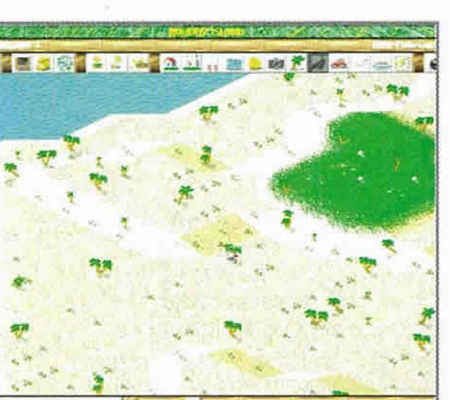


Sim Club Med - Tous joueurs et fauchés - PC CD-Rom



Acte I, Scène I : Prologue

Samedi soir, Villeneuve-la-Garenne, 20 H 30. Une Renault 19 verte arrive doucement devant un modeste pavillon agrémenté de chats errants, de nains de jardin, ainsi que de divers autres parasites (pigeons, postiers, taupes). Tandis que Monique, la passagère, essuie ses mains moites sur la housse du siège, Roger effectue un créneau signifiant la fin du voyage aux occupants de l'engin. Les Champinard ont effectivement rendez-vous chez Gilberte, une collègue de Monique, agent de surface au Buffalo Bill de Courbevoie. Celle-ci tient absolument à montrer ses photos de vacances, ce qui a donné lieu à l'organisation d'une merguez-Ricard-bière-party au domicile de Gilberte. Les Champinard descendent de la voiture et se dirigent péniblement vers la maîtresse de maison, rapport au fait que Monique et Roger ont un peu anticipé la soirée au niveau du Ricard. Après les embrassades et les quelques commentaires hypocrites de rigueur ("Tu vas bien ? ; T'as bonne mine ! Il faudrait qu'on se voit plus souvent," etc.), la soirée débute gentiment dans le garage du pavillon, vidé pour l'occasion de sa collection de litières à chat usagées. Les Champinard boivent, rigolent grassement, vomissent, s'engueulent, pleurnichent, urinent même.



▲ Avant que vous ne commenciez à tout détruire, profitons encore quelques secondes de la virginité de la nature.

Acte II Scène III : L'arrivée

Alors que la discussion bat son plein entre le best of de Question pour un champion et la coiffure d'Yvette Horner, une voix caverneuse survole le brouhaha ambiant. "Eh, Gilberte, quand est-ce que tu nous montres tes diapos de vacances ?" Son regard s'illumine à l'idée de montrer le résultat photographique de sa semaine de vacances passée dans les Caraïbes. Dans toute une vie, chacun a droit à son quart d'heure de gloire. Celui de Gilberte approche. Une fois le projecteur de diapositives (payé en quatre fois sans frais) et son écran installés, la première série commençe. Elle est toute fière, Gilberte. "Alors là, c'est moi, en descendant de l'avion. Il faisait super beau. Une fois à l'aéroport, je pouvais louer soit un vélo, soit une Jeep. Mais comme c'était un peu cher, je me suis dis que je serais aussi bien à pied. Le problème, c'est que l'hôtel était un peu loin, et j'ai mis trois heures à le rejoindre. En passant, j'ai pu admirer la splendide décharge que le chef de village a fait construire près de la piscine, juste à gauche de la centrale électrique et de la station de traitement des eaux. Une fois sur place, j'ai pas eu de chance car ma réservation avait été égarée et l'hôtel était complet à cause de l'arrivée d'une colonie d'Allemands. Mais Ramucho, le barman du Palm Beach Bar, a été super sympa et il m'a trouvé un emplacement de camping entre le court de tennis et le terrain de volley. J'avais pas de tente, mais bon, c'était quand même gentil de leur part. Ils m'ont même fait un prix."





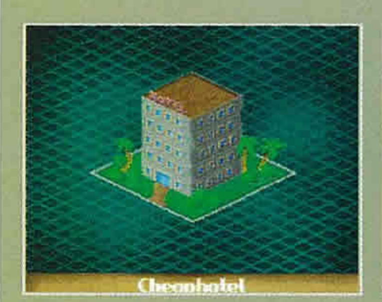
Les séquences cinématiques sont plutôt pauvres et sans réel intérêt. Mais bon, elles ont au moins le mérite d'exister. ▶

Acte III Scène VII : Les divertissements

Le lendemain matin, j'étais un peu fatigué parce que les moustiques m'avaient piquée toute la nuit. Mais j'étais tellement contente d'être enfin en vacances que je ne sentais pratiquement pas les boursouflures de mon visage. Oui, je suis un peu allergique

BANDEAU HOTELS

Bon, vos touristes, il faudra bien qu'ils dorment quelque part. Voici les hôtels que vous pourrez construire, du plus glauque au plus classe.



Les cafards sont compris dans le prix du Cheaphotel.



Le Queens Hotel pour un séjour de roi à 6,4 millions l'unité.



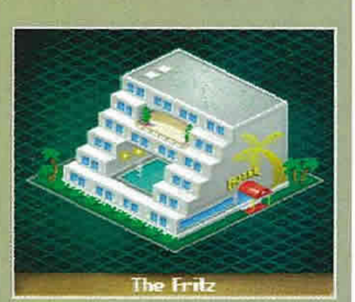
Le Marine Club, pour une ambiance plus feutrée.



Dépaysement garanti avec le Jungle Club. Lianes acceptées.



The Hellton est un hôtel correct, idéal pour les RMIstes.



On commence à taper dans le chouette avec le Fritz.



The Holiday King comprend une piscine.



Le Paradise Hotel porte bien son nom, si on aime le mauve.



N'hésitez pas à construire un maximum d'habitations pour accueillir vos gentils membres. Plus il y en aura, plus vous vous remplirez les fouilles.

Du point de vue de la gestion pure, Holiday Island s'avère plutôt bien pensé.

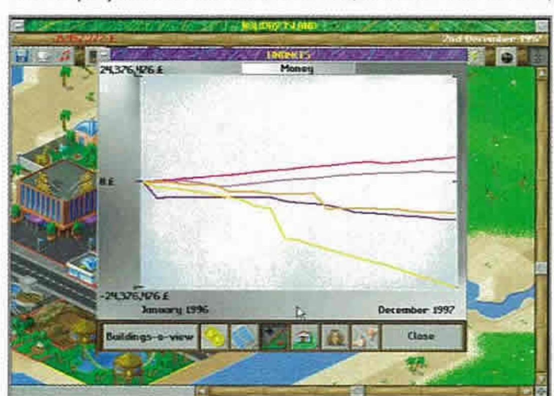
aux moustiques, faut vous dire. Puisque la plage n'était pas loin, je décidai alors d'aller piquer une tête dans la mer aux couleurs de Javel Lacroix WC. Pas de bol, des requins avaient décidé de faire la même chose et la baignade était interdite. Plus tard Ramucho m'a dit que c'était le chef du village voisin qui avait saboté la plage. Il paraît que le mois dernier, il a rempli la piscine de piranhas, fait sauter le mini-golf et mis de l'huile sur la piste d'atterrissage de l'aéroport. Du coup, je suis allée faire une partie de volley, toute seule, mais je me suis bien amusée quand même. Après, j'ai mangé une glace et un hot-dog, pas chers du tout, puis je suis allée louer une planche à voile dans la boutique de Brad le surfer. Je ne sais pas pourquoi, mais il avait une sale mine, Brad. Dans l'après midi, j'ai fait un tour d'hélicoptère pour visiter toute l'île d'un seul coup. Bon d'accord, ça n'a pas duré longtemps mais c'est quand même quelque chose à faire, même quand on a le mal de l'air comme moi. Le plus dur, ç'a été de rentrer dans l'hélico avec la planche à voile, mais je me suis assise sur le rotor et j'ai juste vomi trois fois. Après, je suis descendu au centre-ville où j'ai visité un très beau jardin. Comme j'avais une petite faim, je me suis tapé un Big Mac au Mac Do local, à base de requin blanc."

Acte V scène II : Les soirées

Ah ça, on peut dire que les soirées étaient chaudes, à Gentipijonville. J'avais le choix entre aller au théâtre, au casino, dans une salle de jeux vidéo ou bien encore en discothèque. Comme j'adore danser, je suis allé au Macumba où j'ai rencontré Rico, un pilote de ligne suédois tueur d'ours et pompier de Paris. Je ne vous dis pas la folle nuit qu'on a passée. Comme on lui avait volé son portefeuille, c'est moi qui ai tout payé, mais il m'a promis qu'il m'écrirait pour me rembourser. Je ne sais pas comment il va faire, parce qu'il ne m'a pas demandé mon adresse, mais je lui fais confiance. En sortant de boîte, on est allé jouer mon argent au casino situé à côté, où j'ai beaucoup perdu aux machines à sous. Rico, lui, il était à la roulette, mais il n'a pas eu de chance non plus. Heureusement que j'avais pris mon compte-chèque épargne logement avec moi. Après, je ne me souviens plus très bien de ce qui s'est passé parce que j'avais trop bu. C'est bizarre, je ne sais pas comment, mais j'ai perdu ma petite culotte. Le lendemain, vous ne devinerez jamais ce qu'il m'est arrivé... J'ai rencontré le propriétaire du village en personne !"

Acte V scène V : La rencontre

Il faut dire que je m'étais endormie par erreur dans le jardin de sa villa, j'avais pas réussi à retrouver mon chemin jusqu'à mon bout de terre. Tandis qu'il me raccompagnait, je me suis aperçu que quelqu'un avait volé toutes les affaires que j'avais posées dans le trou que j'avais creusé. Heureusement, monsieur Rascassd'os,



Les courbes indiquent si vous êtes plutôt proche du suicide ou de la gloire. Ici, vous devrez bientôt choisir entre la corde et le gaz.



■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX2/66 8 MO RAM CD-ROM ■ EDITEUR ECUDIS
■ DEVELOPPEUR SUNFLOWERS/ALLEMAGNE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Bandeau Attractions

Voici la liste exhaustive de toutes les attractions que vous pourrez acheter pour votre village. Attention, elles ne sont pas toutes disponibles du premier coup, et il vous faudra de la patience pour bénéficier des plus modernes.



L'héliport pour faire le tour de l'île.



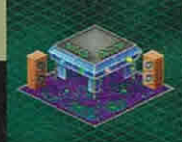
Les chaises de plage pour faire cancer de la peau.



La tour d'observation de la plage, genre Alerte à Malibu-coca.



Une salle d'arcade pour dépenser son argent de poche.



La discothèque, lieu rêvé pour concrétiser les beauferies les plus lamentables.



La statue de la Liberté, ça fait toujours classe.



Le casino est une valeur sûre pour plumer les pigeons.



La populace pourra se prendre pour la Jet Set en allant en théâtre.



Le zoo, c'est toujours un rare moment de bonheur pour petits et grands. Viendez, oui viendez voir.



La tour de Pise, toujours aussi bancale.



Les statues de l'île de Pâques au regard toujours aussi mystérieux.



Les pyramides Mayas, sans les extraterrestres.



C'est Tatcher qui va faire la gueule quand elle ne verra plus Big Ben.



Le Sphinx et ses énigmes à la con.

REMARQUE
Holiday Island ne se joue absolument pas en réseau, même si vous insistez lourdement auprès de la direction.

TIPS TECHNIQUE
Les raccourcis clavier sont excellents.

TIPS JEU
N'hésitez pas à louer des baraques au plus bas prix et à forcer sur le tarif des animations.

c'est son nom, a été bien gentil et il m'a proposé de me ramener à l'aéroport pour que je puisse rentrer tout de suite à la maison. En cours de route, il m'a raconté plein de choses intéressantes sur sa vie. Par exemple, j'ai appris que gérer un camp de vacances était vraiment un boulôt très dur. Il fallait faire attention à construire des bâtiments au bon endroit, être toujours sûr que les client s'amusent en créant de nombreuses animations, faire attention à ne pas avoir trop d'hôtels ou des boutiques aux articles trop chers, bref, tout ça quoi. Et des bâtiments, il pouvait en construire, croyez-moi. Plus de soixante différents tous domaines confondus, pour vous dire. Des villas de roi, des hôtels de rêve, des ports, des piscines, des magasins, des restaurants, des bars, des parcs, des terrains de sport... pfuuuu, j'vous jure, c'est vraiment impressionnant. De temps en temps, il organise des concours de miss seins nus, ou bien encore il achète des attractions aux enchères. L'autre fois, il a failli acheter des statues de l'île de Pâque, mais il avait de légères difficultés financières. Heureusement son banquier est un ami, il lui prête facilement de l'argent. Il faut dire que la concurrence est rude, et qu'il peut avoir jusqu'à sept adversaires en même temps. Il m'a aussi dit que ces derniers étaient uniquement contrôlés par l'ordinateur, et que l'on ne pouvait pas jouer en "rézo", mais je n'ai pas tout compris. Comme il n'y avait plus de place dans l'avion, ils m'ont mise dans la soute à bagages, il leur restait une cage à animaux. J'ai eu de la chance. Voilà ! Alors , elles n'étaient pas bien, mes vacances ?".

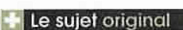
De toute façon, les Champinard, ils s'en foutent, cela fait bien longtemps qu'ils cuvent leur Ricard. Monique et Roger dorment d'un coma éthylique réparateur, et la pauvre Gilberte décide d'aller se coucher. Décidément, la vie, c'est pas son truc.

▲ Certains bâtiments ne se construisent que sur l'herbe.

Acte VII scène X : Et puis log

Tout ça pour vous dire qu'Holiday Island est un "Sim Club Med" très sympathique. Le graphisme est fin (la résolution de 640x480 est tout à fait suffisante), agréable quoi, et les bâtiments vraiment variés. L'ergonomie est très intuitive et vous ne criserez pas pour aménager rapidement votre île. Techniquement, le scrolling est relativement rapide même lorsque la carte est remplie de bâtiments, ces derniers possédant pour la plupart de petites animations. Du point de vue de la gestion pure, Holiday Island s'avère plutôt bien pensé. Vos décisions entraînent des conséquences logiques, et il ne faudra pas être un gestionnaire hors pair afin de parvenir à tirer des bénéfices de vos propriétés (de toute façon, vous pourrez régler la difficulté si vous vous sentez dépassé). Ainsi, ne soyez pas surpris si l'hotel que vous avez construit près de la décharge ne rencontre pas beaucoup de succès, ou si les touristes fuient votre village parce que l'on s'y ennuie grave. Le fait de pouvoir acquérir des attractions "spéciales" aux enchères est vraiment une bonne idée, de même que la possibilité de saboter les installations concurrentes de manière particulièrement vicelarde (les requins, les piranhas, tout ça, c'est vrai) ; ou bien encore de faire de la publicité pour attirer les touristes. Mais ce n'est pas tout. De temps à autre, des catastrophes viendront détruire votre œuvre (marées noires, tremblements de terre, inondations, tempêtes), mais tout ira "presque" bien si vous avez pensé à prendre une assurance. Mais comme dans la réalité, ces enfoirés vous remboursent lamentablement (NDRC : lecteurs assureurs, excusez notre ami Fishbone, il a de bonnes raisons de ne pas vous aimer : il est motard). En fait, les seuls véritables reproches que l'on pourrait formuler à l'encontre de ce soft sont l'absence surprenante du jeu en réseau et la pauvreté des séquences cinématiques. Pour ce qui concerne la durée de vie, celle-ci me paraît plutôt bonne, à l'instar d'un Sim City 2000 et autres avatars. Le succès entraîne l'expansion, et inversement, et c'est bien là que réside l'intérêt intrinsèque de ce type de jeu. Voilà qui va vous changer des sempiternelles conquêtes galactiques et autre simulateur de jardins exotiques. Et n'oubliez pas, tant qu'il y a du soleil et des nanas, tout va.

Fishbone

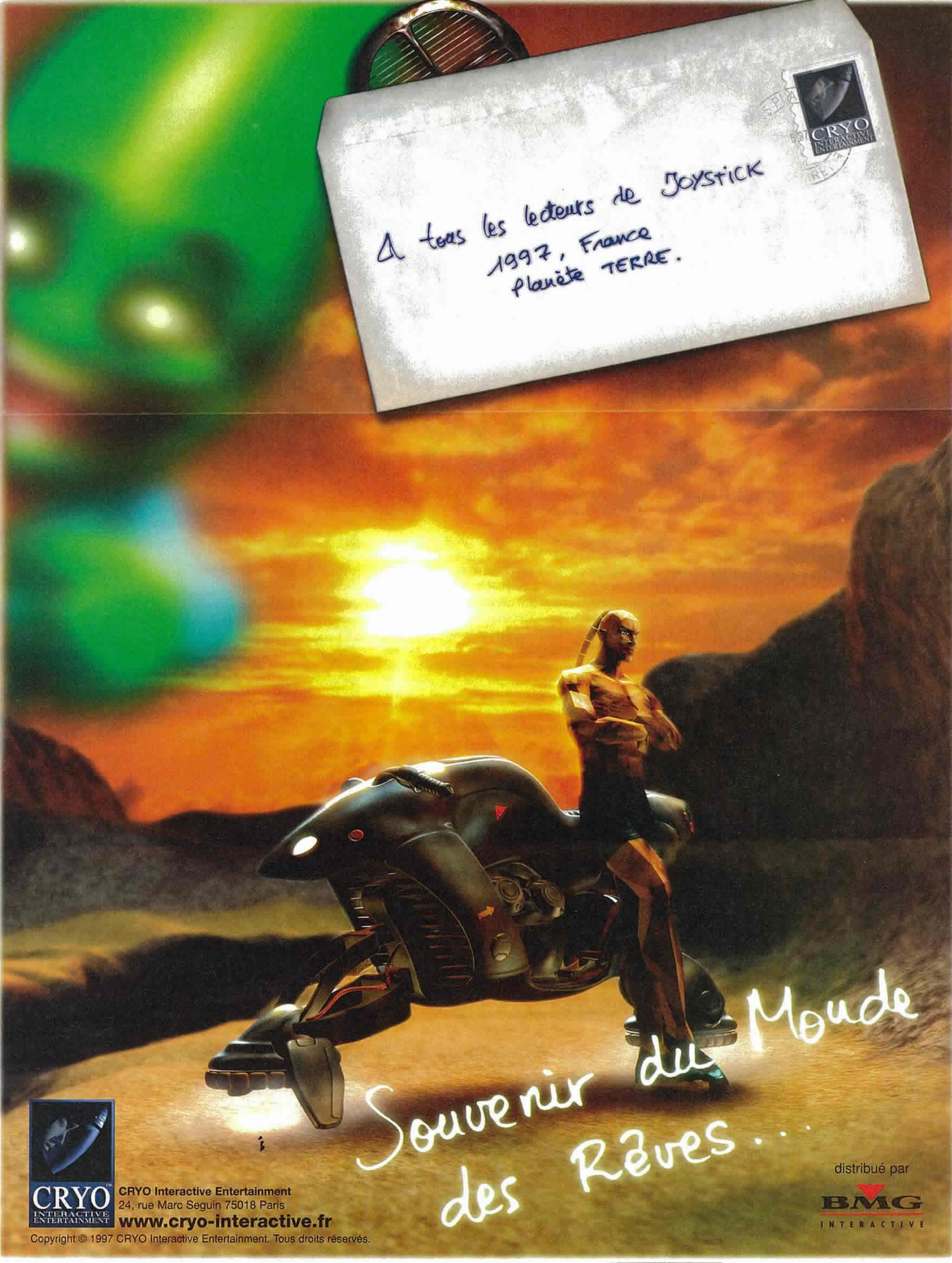


+ Le sujet original
+ Le graphisme
+ La variété des bâtiments
- Pas de jeu en réseau
- Les scènes cinématique.

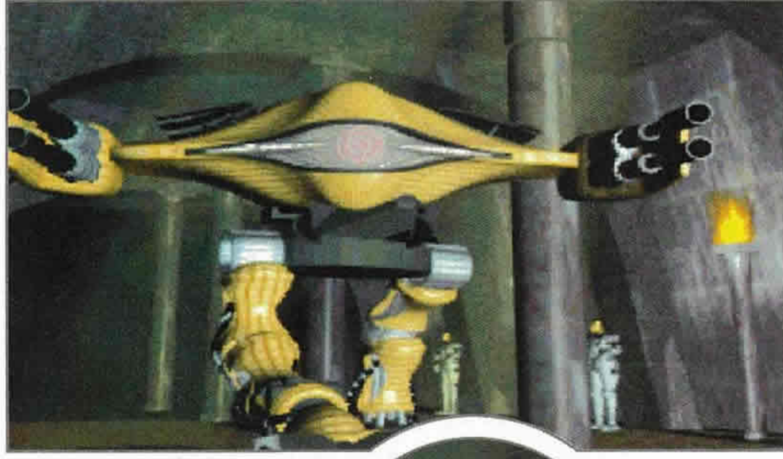
EN DEUX MOTS
Un sim "les bronzés" très sympathique, au graphisme fin, agréable, et à l'intérêt conséquent pour ceux qui apprécient le genre.



TECHN. 65 DESIGN 75 INTERET 79


A tous les lecteurs de JOYSTICK
1997, France
planète TERRE.
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Souvenir du Monde des Rêves...
distribué par
BMG INTERACTIVE
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
CRYO Interactive Entertainment
24, rue Marc Seguin 75018 Paris
www.cryo-interactive.fr
Copyright © 1997 CRYO Interactive Entertainment. Tous droits réservés.

Osiris, c'est le gentil. Seth, c'est le méchant. Quand ils se disputaient avec des arcs et des lances, c'était folklorique. Maintenant qu'ils se sont vraiment fâchés, ils se balancent des missiles nucléaires. Joie.



Sandwarrior

Arcade/Voltige – Tout public – PC CD-Rom



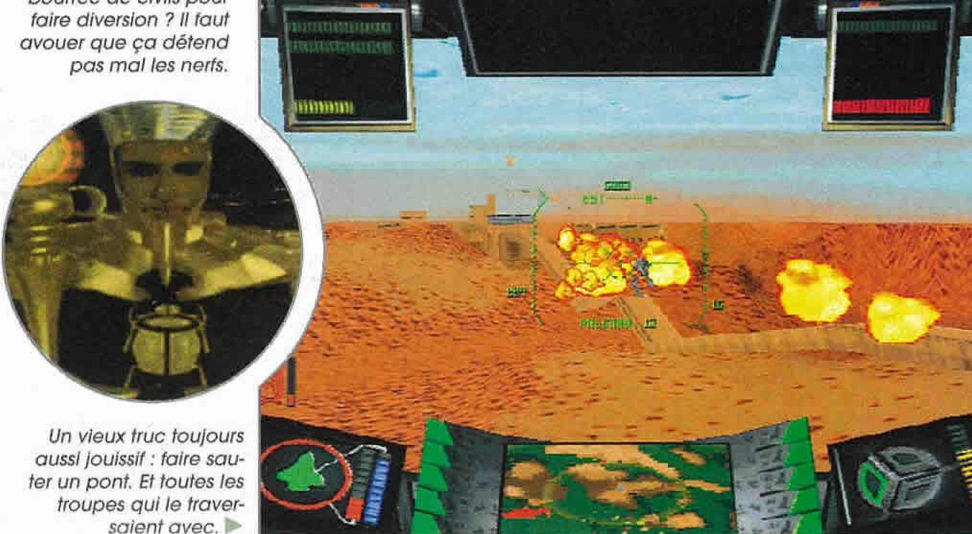


▲ Atomiser une ville bourrée de civils pour faire diversion ? Il faut avouer que ça détend pas mal les nerfs.

Transposer l'antiquité dans l'espace, faire se percuter l'histoire, la mythologie et la science-fiction est une recette facile à préparer, qui fait toujours plaisir aux invités. Les auteurs de Sandwarrior l'ont bien compris en nous concoctant ce shoot-them-up de l'espace accommodé à la sauce pharaonique, adaptation non officielle du film "Stargate". Mais c'était aussi prendre le risque de s'attirer les foudres des nombreux cinéphiles de bon goût qui se seraient volontiers arraché leur propre foie pour le jeter au visage de Roland Emerich, auteur spongiforme de cette pitrerie qu'est "Stargate"*. J'ai tellement détesté "Stargate" que la simple idée de piloter un vaisseau spatial au milieu des pyramides me collait la nausée. Il nous faudra pourtant passer outre ce juste sentiment de révolte, car Sandwarrior est un bon jeu, qui crée la surprise.

Sous les navets, la plage

Bien qu'il ait de nombreux points communs avec un simulateur de vol, classons plutôt Sandwarrior parmi les rares jeux d'arcade qui demandent de la jugeote : cinq minutes suffisent pour se familiariser avec les commandes. Réussir une mission demande beaucoup plus de patience.



Un vieux truc toujours aussi jouissif : faire sauter un pont. Et toutes les troupes qui le traversaient avec. ▶



On y pilote un chasseur antigravité au maniement extrêmement simple. Mais dans leur effort pour tout simplifier, les concepteurs on fait sauter la possibilité de faire un tonneau, ce qui est passablement agaçant (l'angle de tangage est limité à 90°). Ainsi, quand on exécute un demi-looping, on se retrouve tout naturellement la tête en bas. On aimerait bien alors se remettre à l'endroit sans trop changer de cap par un demi-tonneau, mais c'est impossible. Les amphores, oui, mais les tonneaux, non. Les Égyptiens ne l'avaient pas encore inventé. Hormis ce détail, le pilotage dans Sandwarrior est une promenade de santé, surtout si l'on dispose d'un beau joystick.

Les missions, quant à elles, se résument souvent à éliminer tous les ennemis d'une zone. Mais là, c'est plus facile à dire qu'à faire. Y aller, comme un gros veau monte à Rungis, ne vous mènera qu'à la triperie. Il faut économiser ses munitions, attaquer par une zone faible, savoir jouer avec la portée et la cadence de tir des différents ennemis, narguer les missiles avec la post-combustion, utiliser la bonne arme au bon moment (il y en a 9 en tout), attirer les chasseurs qui vous traquent au-dessus d'une zone de DCA alliée, etc. Bref, y a pas à chier, faut finasser.

L'Égypte, son charme, ses pyramides volantes

Transparences, explosions, effets de fumée : le puissant moteur 3D permet l'affichage d'un nombre impressionnant d'unités en mouvement et gère les collisions avec beaucoup de

MACHINE **PC CD-ROM** CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 133 MHZ**
EDITEUR **FUN SOFT** DÉVELOPPEUR **GREMLIN ANGLETERRE** TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**

Une mission type

On ne peut pas dire que Sandwarrior brille par la variété de ses missions. Ce sont l'ambiance et les sensations qui font tout le plaisir d'y jouer. Les objectifs, quant à eux, se ressemblent et se résument toujours en gros à buter tout ce qui bouge... Pour exemple, cette mission 4 : Opération Souvenir.



Inévitable briefing, votre supérieur vous explique la prochaine mission, carte à l'appui. Ici, il faut faire sauter tous les téléporteurs par lesquels pénètrent les troupes ennemies, puis nettoyer la zone en épargnant un gigantesque Vaisseau-O passé du côté allié et que l'ennemi tente de détruire en catastrophe... Ça va être serré.



Envol du camp de base... Un retour ici pourrait s'avérer utile pour effectuer des réparations express et faire le plein de munitions.



Sur le champ de bataille, dégommez d'abord les tourelles, peu précises contre une cible mouvante, mais qui infligent de sévères dommages au vaisseau-O que vous devez protéger. Une paire de missiles à infrarouge leur réglera leur compte à peu de frais.



Pour faire sauter les téléporteurs et ainsi endiguer le flux des troupes ennemies, quelques missiles Palermo (puissants et à aire d'effet) devraient faire l'affaire.



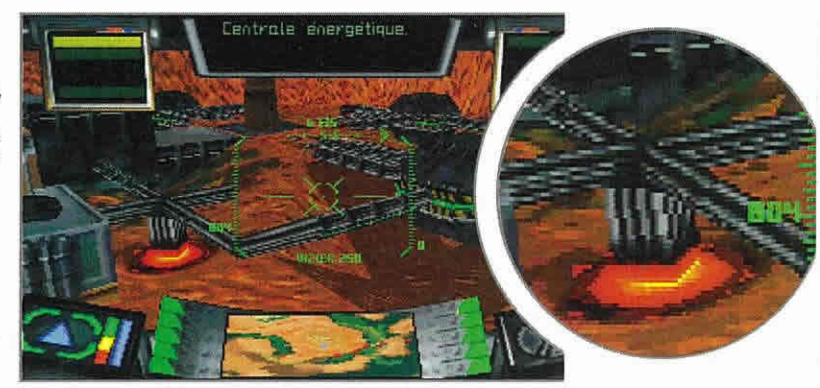
Puis c'est le grand merdier. Des ennemis partout, sur terre comme dans les airs, et seulement deux ailiers pour vous seconder... Liquidez en priorité les dangereux bipèdes armés de missiles à infrarouge, quitte à épuiser vos meilleures armes dessus et finir les chasseurs ennemis à la mitrailleuse.



Mission accomplie, retour à la base, félicitations et aussitôt une nouvelle mission... Trente au total, de quoi s'occuper pour la saison.



Voilà, c'est moche et presque injouable en VGA, c'est beau mais lent en 640x400. Un Pentium 166 est donc fermement conseillé. Un mode 800x600 est également proposé. Pour qui ? Les quelques possesseurs de K6.



précision. Mais évidemment, ça rame. Sandwarrior est jouable à partir d'un Pentium 100 en VGA, mais c'est très laid, on distingue mal les cibles et ça fait mal aux yeux. En 640x400, ça devient tout de suite magnifique, mais il faut alors passer au Pentium 133. Et encore, c'est un minimum. Moralité : encore un jeu qui prend son véritable sens à partir d'un P166.

Mais je pardonne volontiers cette boulimie de MHz, parce que j'ai aimé Sandwarrior qui allie les merveilleuses sensations d'un simulateur de vol à la rêverie de la science-fiction et la simplicité de l'arcade. C'est un jeu pour l'été, fantaisiste, léger et dépaysant, un beau voyage. On plonge dans un canyon. Derrière nous, trois missiles s'écrasent. Devant nous, s'étend Thèbes, ville magnifique, l'objectif à raser. Des signaux d'alertes retentissent, les défenses ennemies nous ont accroché. Je lâche ma première bombe à pénétration Orion.

monsieur pomme de terre

** Et quitte à dénoncer, autant cracher le morceau tout entier : c'est au même Roland Emerich que nous devons le navrant "Moon 44" et l'inqualifiable "Independence Day". Sachez également qu'il prépare, en grand pervers qu'il est, la suite de "Stargate" qui s'intitulera contre toute attente "Stargate 2".*

Y aller, comme un gros veau monte à Rungis, ne vous mènera qu'à la triperie. Pour gagner, il faudra finasser.

TIPS TECHNIQUE

Impossible, sur cinq machines différentes, d'installer ce jeu sous Windows95. Simplifiez-vous la vie et utilisez la version antérieure du DOS.

- \+ Un jeu qui dépayse et fait rêver... Parfait pour l'été
- \+ Trente longues missions assurent une bonne durée de vie
- \+ Un bon compromis entre l'arcade et la simulation
- − Impossible de faire des tonneaux !
- − P166 ardemment recommandé
- − Sérieux problèmes d'installation sous Windows

EN DEUX MOTS

Adaptation non officielle du film "Stargate", Sandwarrior est un joli compromis entre jeu d'arcade et simulateur de vol, sur fond de science-fiction dépaysante. Attention, Pentium 166 minimum pour vraiment apprécier le jeu.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
70	70	73

MACHINE **PC CD-ROM** · CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90** · EDITEUR **SEGA**
DÉVELOPPEUR PAYS **REALTIME ÉTATS-UNIS** · TEXTE ET VOIX **VO** · NBRE DE JOUEURS **1 (OU 2 MAIS CHACUN SON TOUR)**



C'est mon p'tit jeu Sega du mois, ma friandise, un jeu de plates-formes en 3D sans prétention, la suite de Bugs, qui m'avait déjà bien fait marrer. En plus, on peut y jouer une limace... Tout pour me plaire.



Bug Too

Plates-formes 3D- Pros du pad- PC CD-Rom



▲ Check point ! Cette araignée enregistre votre passage et, quand vous crèverez, vous réapparaîtrez ici. Dieu aurait dû penser à une option similaire dans la vraie vie.

Son principe ne déroutera personne : il s'agit toujours de sauter sur la tête de ses ennemis, de gober des bonus, buter des boss de fin, découvrir des niveaux cachés, etc. Une recette vieille comme la soupe au pistou. Mais ce qu'apporte Bug Too, c'est une vraie ambiance : puceron, mouche ou limace, choisissez votre réincarnation et pénétrez dans un univers ma foi bien débile. Thème de ce second volet : le cinoche, avec six films revisités à la sauce insectoïde : "Evil Dead", "Indiana Jones", "Independence Day", "Pee Wee Big Adventure", "Waterworld" et "La Fièvre du samedi soir". Chaque univers est composé de cinq niveaux très vastes, ce qui nous donne trente niveaux en tout, auquels il faut ajouter une bonne vingtaine de bonus stages. Cela nous donne quoi ? Un jeu très long. D'autant plus que Bug Too est difficile et s'adresse tout particulièrement aux pros du pad, aux avaleurs de jeux à la chaîne... bref, aux brutes.

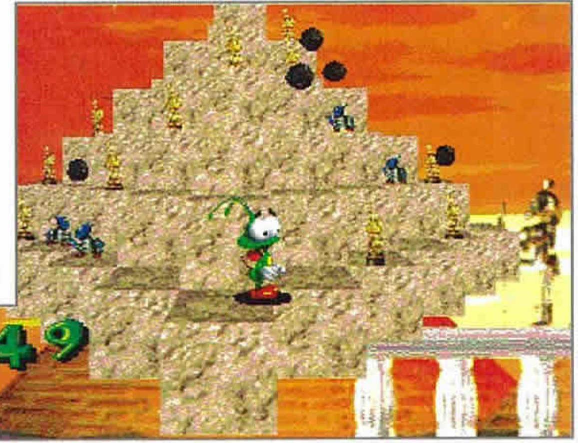
Bien plus dur et encore plus débile

On avait reproché au premier Bugs d'être trop fastoche, je reprocherai à Bug Too d'être trop difficile, et surtout de placer la barre trop haut dès les premiers niveaux avec, d'emblée, des passages très techniques à franchir au milli-poil près. On avait apprécié l'humour inepte de Bugs, Bug Too va beaucoup plus loin dans le débile, et c'est tant mieux. Le moteur 3D à été amélioré (au point que cette version est meilleure que celle de la Saturn). En revanche, c'est toujours en VGA, ce qui risque de faire tout bizarre à ceux qui viennent de s'acheter une carte à base de 3Dfx. Moi, le VGA, ça ne me gêne pas, pourvu que le jeu tourne bien (ce qui est effectivement le cas ici). Dernière petite précision, sur la boîte du jeu, il est mentionné qu'il y a trois personnages et qu'on peut jouer à deux, ce sont des demi-mensonges, puisque les trois persos ont exactement les mêmes pouvoirs (seule l'apparence du héros et le look des bonus changent) et qu'on peut effectivement jouer à deux... mais chacun son tour. À part ça, rien à redire. Bug Too n'est pas une bombe, mais un joli petit jeu poilant, qui donnera du fil à retordre aux meilleurs d'entre vous.

monsieur pomme de terre

Passage original, ces plantes carnivores vous gobent. Si vous ne réagissez pas immédiatement, elles vous digèrent dans la seconde, mais si vous sautez immédiatement, elles vous recrachent comme un boulet de canon.▼





Ce bonus stage est un hommage au bon vieux Q-Bert. Tiens, je me rappelle, en y jouant, que Q-Bert m'a toujours fait atrocement chier. Presque une révélation mystique.▶

+ Une excellente durée de vie.
+ Un jeu vivant, marrant, avec une vraie ambiance.
- Trop difficile dès le départ.
- Aucune différence autre qu'esthétique entre les trois persos.

EN DEUX MOTS

Bug Too est un jeu de plates-formes en 3D bien gaulé, très long, mais aussi extrêmement difficile, et ce dès les premiers niveaux. C'est joli et marrant, mais en VGA avec des pixels de la taille d'une boulette de couscous.

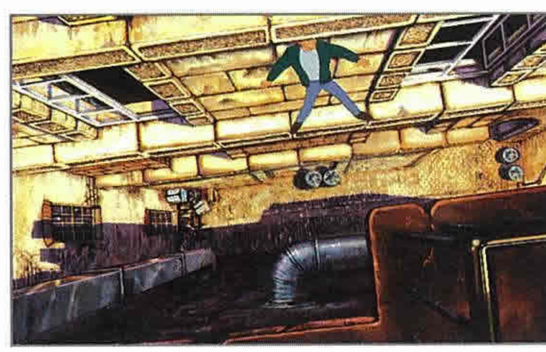






MACHINE **MAC CD-ROM** ■ CONFIGURATION MINIMUM **POWERMAC 16 MO DE RAM 18 MO DE LIBRES SUR DD CD 2X**
■ EDITEUR **VIRGIN** ■ DÉVELOPPEUR **REVOLUTION** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**

Le moyen-âge est à l'origine de nombreux contes et légendes. Les Chevaliers de Baphomet est inspiré de l'une d'elles : celle des chevaliers du temple de Jérusalem. Un peu de folklore pour animer le séjour d'un Américain à Paris...

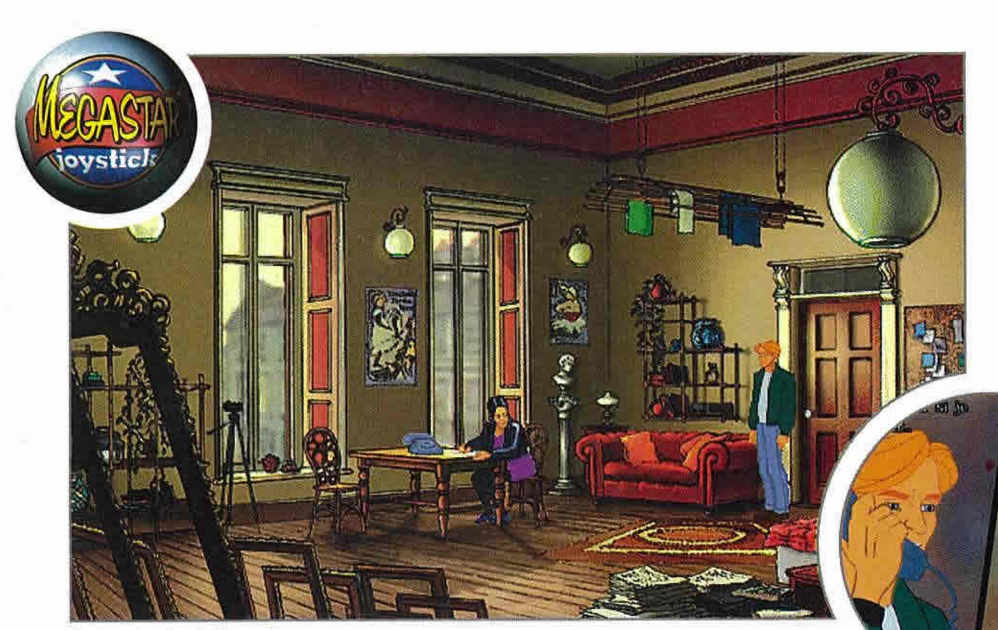


▲ *Notre héros dans une position inconfortable.*

Les Chevaliers de Baphomet

Aventure - Aventuriers - Mac CD-Rom





▲ *La piaule de la petite...*

TIPS TECHNIQUE

Parlez à tous les personnages que vous rencontrez et abordez tous les sujets possibles. Vous pourrez ainsi obtenir des tas de renseignements très utiles pour progresser. cela vous permettra d'entendre des commentaires souvent amusants.

Les différents lieux accessibles s'afficheront au fur et à mesure de votre progression. ▼



Vous êtes George Stobbart, un touriste américain en visite à Paris. Vous êtes tranquillement en train de siroter une boisson à la terrasse d'un troquet quand une espèce de clown fait irruption, s'empare d'une mallette et s'enfuit en courant. Vous avez à peine le temps de réaliser ce qui vient de se passer, qu'une violente explosion vous plaque au sol. Si vous n'avez pas été blessé, ça n'est pas le cas de la personne qui se trouvait à l'intérieur du bar. Pour tout dire, le malheureux est mort. Le temps de questionner la serveuse, de faire le tour des environs, et c'est à votre tour d'être interrogé par un inspecteur aux méthodes plutôt étranges. Celui-ci, comprenant que vous n'êtes pour rien dans cette histoire, vous laisse partir. En sortant du café, vous rencontrez alors une ravissante journaliste, la jeune Nicole (Nico pour les intimes). Vous décidez alors d'allier vos compétences à celles de cette charmante personne pour résoudre cette énigme, et même plus si affinités... (NDRC: pas de commentaires graveleux, please, Virgin va encore mal le prendre. Je dis ça parce que les seins du test PC, ça a fait une de ces histoires... N'empêche, c'est vrai qu'elle a un physique drôlement avantageux, l'héroïne du jeu. Tenez, c'est pas compliqué, elle est magnifique. C'est un gros mot, "seins" ?). C'est ainsi que commence cette histoire, qui sera l'occasion de traverser plusieurs quartiers parisiens, mais également d'autres contrées de la planète. Au fur et à mesure de votre progression, vous en apprendrez d'avantage sur les mystérieux Templiers, et tenterez de percer les mystères des Chevaliers de Baphomet. L'interface du jeu est du type "pointer-cliquer". Cependant, à moins de posséder une souris à deux boutons, il faudra utiliser la touche "pomme" pour les actions secondaires. Le graphisme (en 640x480), de type dessin animé, est particulièrement réussi. On se demande cependant pourquoi certaines scènes (dont l'intro) sont dans un format vidéo entrelacé...

La bande-son est correcte, mais sait néanmoins se faire oublier. Les voix, en français, sont relativement convaincantes. Cependant, les personnages du jeu sont relativement bavards, et même si les dialogues sont parsemés d'un certain humour (quoique !), ils ont parfois tendance à s'éterniser. L'aventure est relativement linéaire, et les énigmes, toutes logiques, peuvent être résolues sans trop de difficultés. En contrepartie, la durée de vie du jeu est assez limitée, même s'il vous faudra quand même quelques dizaines d'heures pour arriver au bout des deux CD du jeu.

Tiberius

+ Le graphisme superbe
+ Les énigmes toujours logiques
+ Version française intégrale
- Le programme d'installation, sûrement écrit par un extraterrestre
- Quelques défauts dans la bande-son
- Bavard

EN DEUX MOTS

Malgré quelques défauts, Les Chevaliers de Baphomet est un très bon jeu d'aventure. On prend plaisir à évoluer dans de très beaux décors, à la recherche du secret des Templiers.



2ème édition **GRAND JEU-CONCOURS** à suivre...

STAR WARS™

4 MOIS DE CONCOURS ! PLUS DE 200 LOTS À GAGNER...

RÉPONDEZ AUX QUESTIONS SUIVANTES

et renvoyez vos réponses sur carte postale uniquement

Pour la première fois dans Jedi Knight™: Dark Forces II™, vous disposez de :

- ❑ Un sabre laser
- ❑ Un détonateur thermique
- ❑ Un couteau

Quel est le nom du héros de Jedi Knight : Dark Forces II :

- ❑ Luke Skywalker
- ❑ Kyle Katarn
- ❑ James Anderson

La Force est maîtrisée par:

- ❑ Les Jedi
- ❑ Les troupes Rebelles
- ❑ Les gardes de l'Empire

Chaque mois répondez aux 3 questions qui vous sont posées et renvoyez vos réponses sur carte postale à l'adresse suivante :

CONCOURS *STAR WARS* - Joystick / juillet - août
2, rue Gambetta
10565 Marigny Le Châtel Cedex

50 prix par mois seront attribués par tirage au sort aux personnes ayant répondues correctement aux 3 questions du mois.

Découpez et accumulez les 3 vignettes-bonus de la page concours *Star Wars* des numéros de Juin, Juillet-Août et Septembre et renvoyez les avec vos réponses lors du grand concours final du mois d'Octobre. Elles vous donneront un bonus et vous permettront peut-être d'être le grand gagnant.

STAR WARS
JEDI KNIGHT
DARK FORCES II

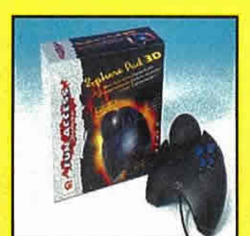
CE MOIS CI, GAGNEZ :

1er Prix :
1 Carte Maxi Gamer 3 DFX et le jeu Jedi Knight : Dark Forces II

Gamer 3D fx
MAXI
Métamorphosez votre PC en véritable borne d'arcade !

2ème Prix :
1 Sphere Pad 3D Fun Access et le jeu Dark Forces™

3ème au 5ème Prix :
1 jeu Jedi Knight : Dark Forces II



6ème au 10ème Prix :
1 Joystick Flight Leader 3D et le jeu TIE Fighter™ CD collector

11ème au 15ème Prix
1 Joystick Flight Leader 3D et le jeu X-Wing™ CD collector

16ème au 30ème Prix
1 Sabre laser

31ème au 50ème Prix
1 speeder bike électronique

UN PC MULTIMÉDIA 200 MHz MMX, CARTE 3DFX ET LECTEUR 16X À GAGNER À L'ISSUE DES 4 CONCOURS.

Découpez la vignette pour avoir une chance supplémentaire !





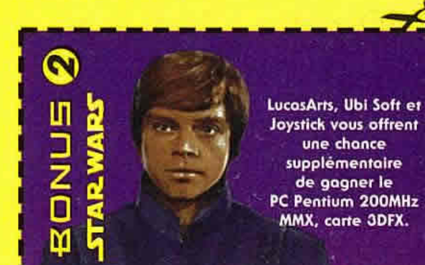








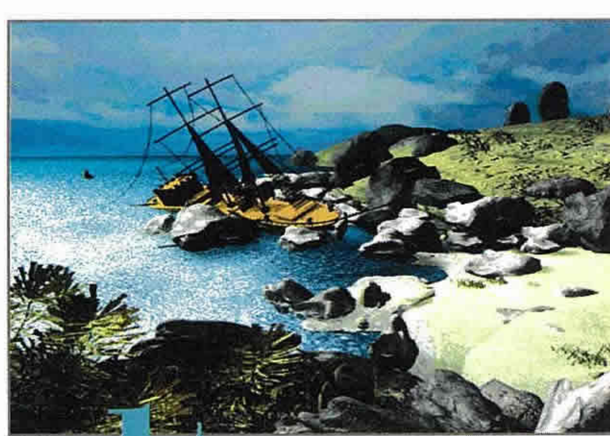




Test

CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 PLACE DISQUE DUR 65 MO EN COMPTANT HEROES 2 **EDITEUR** STUDIO 3DO
DÉVELOPPEURS NEW WORLD COMPUTING & CYBERLORE STUDIOS ÉTATS-UNIS **TEXTE ET VOIX** VO **NRE DE JOUEURS** 1 À 8

Heroes of Might and Magic 2, également connu sous son nom de slip, HOMM2, nous revient pour un data-disk conséquent, Price of Loyalty, bientôt connu sous le nom de POL. Paul, appelons-le par son petit nom, a été réalisé par l'équipe de Cyberlore Studios, les fameux trolls qui avaient pondu Beyond the Dark Portal, l'extension à Warcraft II. C'est dire si ce data-disk est de qualité.



Price of Loyalty

Data-disk – Héros de M&M 2 – PC CD-Rom



▲ *Ce data-disk de Heroes of M&M 2 comprend quatre campagnes, dont deux conséquentes. Dans Descendants, il faut gérer l'expansion d'un empire. Dans The Wizard's Isle, il s'agit d'explorer de nouvelles tactiques pour contrer une horde de magiciens.*

REMARQUE

L'un de nos sympathiques lecteurs, François Eudier, a mis à votre disposition une flopée de nouvelles cartes pour Heroes 2, qu'il a réalisées avec ses petits doigts agiles. Allez donc faire un tour sur http://www.mygale.org/04/cthulhu. Ceux qui n'ont pas accès au Net n'ont qu'à jeter un coup d'œil sur notre CD !





C'est aussi la consécration pour HOMM2, qui est le meilleur jeu de stratégie en tour par tour, disponible à ce jour. On ne pourra pas non plus taxer New World Computing de mercantilisme, puisqu'un éditeur de cartes était déjà intégré à HOMM2. Seulement voilà, la création de nouveaux niveaux, jouables et intéressants, est une tâche d'envergure dans laquelle n'ont pas forcément envie de se plonger les fans du jeu. D'autant plus que, quand on a créé sa propre carte, il n'est pas très intéressant d'y jouer sur-le-champ, vu qu'on la connaît jusque dans ses moindres recoins. On ne pourra pas non plus me taxer de pousse-au-portefeuille (voir Remarque). Enfin, sachez qu'en plus des campagnes, Popol (on est entre amis, je peux bien l'appeler Popol) propose plein de cartes pour le multijoueur. Car il faut bien le dire, HOMM2, qui permet de jouer en tour par tour sur la même bécane, est aussi un soft à savourer avec ses meilleurs potes.

Le prix de la loyauté ?

Ben, 179 balles. Si vous êtes fidèle à votre jeu fétiche, ce n'est pas la mer à boire. D'autant plus que Cyberlore ne s'est pas foutu de notre gueule : Price of Loyalty intègre deux campagnes d'envergure, plus deux mini-campagnes. Pour le jeu à plusieurs, on dispose de 20 nouvelles cartes de taille variable, dont certaines sont prévues pour le jeu en équipe. Mais le plus intéressant, les nouveaux lieux et artefacts que vous pourrez utiliser pour la création de vos propres cartes. Il y a plus de 15 nouveaux artefacts et 12 nouveaux lieux. Et pour ceux qui en ont marre de la bouille des héros, 11 nouveaux portraits ont aussi été enluminés par les graphistes inspirés de Cyberlore. Ces derniers se sont d'ailleurs fendus de 26 nouvelles scènes cinématiques de bien belle facture qui viendront s'intercaler entre les épisodes des campagnes. Enfin, la réputation de troubadour de Heroes 2 n'étant pas fortuite, de nouvelles musiques de qualité CD s'épanchent sur le CD de Popol le Loyal, pour le plus grand plaisir de nos oreilles. La difficulté semble bien réglée (ce n'est pas infaisable), même si je n'ai terminé aucune des quatre campagnes. Comme dans Heroes 2, on dirait que la durée de vie est au rendez-vous.

Iansolo



▲ *Quelques nouvelles bobines de héros. Ça nous fera des vacances. Sachez, en outre, que la race des Nécromanciens dispose d'un nouveau "skill modifier".*



http://www.creativelabs.com

CREATIVE
CREATIVE LABS

Sound Blaster®
AWE64™
Edition Spéciale

790 F TTC

Ecoutez nous bien ...
Que tous ceux qui pensent, qu'il suffit d'une carte audio courante de 8 ou 16 bits pour obtenir le meilleur son possible de leurs PC, y réflechissent à deux fois, mais vite !

EXPERIENCE THE REALITY *

Car avec l'offre exceptionnelle de lancement de la carte Sound Blaster AWE64 Edition Spéciale, Creative Labs leur fournit là l'occasion d'utiliser la référence ULTIME des cartes audio Wave Table, disponible au prix incroyable de 790 F TTC.

Vous êtes Sound ou Quoi !

Pour en savoir plus, contactez notre service accueil clientèle au 01 39 20 86 03.
Produit disponible dans les magasins Auchan, Boulanger, Carrefour, Casino, Conforama, Continent, Fnac, Hypermédia, Interdiscount, Vobis, Surcouf et chez votre revendeur habituel.

Sound BLASTER AWE64 Edition Spéciale

* La réalité saute aux oreilles

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 120** ■ EDITEUR **21TH CENTURY**
■ DEVELOPPEUR **SYNETIC ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

Axelerator

Arcade - Tous joueurs - PC CD- Rom





Axelerator est un jeu d'arcade mêlant course de vitesse et course à l'armement. Suivant l'équipement de votre véhicule, vous roquettez, mitraillez et même minez les voitures adverses. À chaque nouvelle course, vous déboursez pour racheter des armes. Pour ce faire, une somme d'argent vous est allouée dès le début du jeu, et en fin de course, en fonction de votre score, vous touchez un petit pactole à dépenser en armement et équipement. Mais mettre un tigre dans son moteur coûte fort cher. À vous de trouver le bon dosage entre puissance de feu et puissance du moteur.

Douze circuits, tous plus tordus les uns que les autres, sont proposés. Chicanes, tremplins et boucles sont des passages obligés dans chaque parcours. Mais, placés différemment entre des séries de virages, ils permettent de se laisser surprendre. Le graphisme, quoique bien réalisé, n'est guère exceptionnel : de petits défauts et lacunes apparaissent de manière systématique. En revanche, la musique n'est pas loin d'être géniale. Elle swingue un maximum et donne aux courses un sacré rythme. Malheureusement, les bruitages répétitifs noient un peu la bande-son.



▲ *Les circuits font voyager à travers le monde.*

En définitive, le manque de recherche, tant au niveau sonore que graphique, est évident. Mais le soft reste tout à fait satisfaisant pour se détendre, seul et surtout à plusieurs.

Kika

+ Musique

EN DEUX MOTS

Huit adversaires à décimer sur douze circuits tordus donnent un peu de piment à ce jeu d'arcade sans prétention.



TECHN. 68 DESIGN 66 INTÉRET 69



■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 133** ■ EDITEUR **ACCLAIM** ■ DEVELOPPEUR **REALTIME ASSOCIATE ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 OU 2 PAUVRES GARS**

Magic The Gathering Battlemage

Stratégie en temps réel/Aventure
Fans de Magic – PC CD-Rom



REMARQUE

Pour ceux qui connaissent déjà Magic, précisons que lors des duels, les règles sont vaguement respectées, mais ça se passe en temps réel. Du coup, toutes les finesses sont à proscrire au profit de tactiques de bourrin, genre envoyer des flopées de créatures volantes à l'assaut du magicien adverse. L'utilisation de tout sort ou créature qui exige de "taper" de la mana à chaque tour est à peu près impossible.

Battlemage est un jeu raté et plat, qui manque totalement le coche. L'intention de ses concepteurs était d'utiliser les règles de Magic The Gathering pour mettre en scène des combats en temps réel entre deux magiciens. Or Magic est un jeu de réflexion qui demande à la fois une connaissance quasi parfaite des milliers de cartes qui le composent, et pas mal de manipulations fastidieuses totalement incompatibles avec la stratégie en temps réel. Et surtout incompatibles avec une interface interdisant toute virtuosité. Donc, les combats sont ratés. Et le reste du jeu aussi : un semblant d'aventure façon "livre dont vous êtes le héros" sur fond de conquête bidon à la Risk.

Récapitulons. Battlemage est un jeu de stratégie raté, un jeu d'aventure raté et une adaptation de Magic ratée. Bon. Rappelons pour mémoire l'existence de Magic The Gathering (développé par Microprose) qui, lui, est un sacré bon jeu. Et pour la petite histoire, Gana et Moulinex jouent, pendant que je tape ces lignes, à Dungeon Keeper en réseau. Le monde est injuste.

monsieur pomme de terre



▲ *Alors là, je gagne le combat parce que je joue comme un bourrin. J'envoie des unités volantes par nuées, tandis que l'ordinateur s'échine à lancer des sorts inutiles.*

+ Pas mal d'idiots l'achèteront juste pour le nom
+ Un mode réseau pour s'ennuyer à deux
- Tout, et surtout l'interface lourde comme
- la pesanteur sur Jupiter

EN DEUX MOTS

Raté sur toute la ligne, Battlemage ne présente guère d'intérêt, ni pour les fans de Magic (cible initiale du jeu, j'imagine) ni pour les néophytes, qui n'y comprendront rien, et qui feront bien, car il n'y a rien à comprendre si ce n'est que c'est raté, raté, raté.



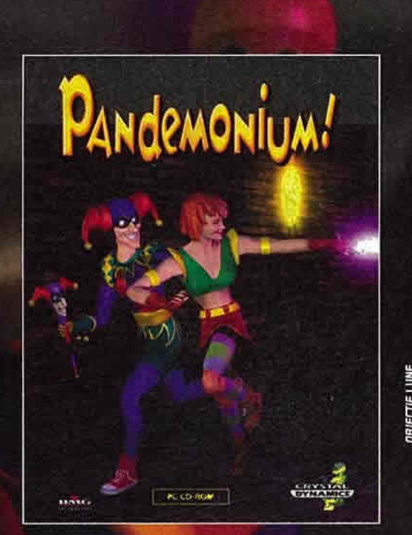
TECHN. 40 DESIGN 20 INTÉRET 20

Il a semé le chaos sur PlayStation, il va "tohu-bohuter" votre PC !





PANDEMONIUM!



"Un jeu de la même qualité que ce qui se fait de mieux sur PlayStation... Drôle, beau, inventif, onirique, caustique" (Joystick)

"Un jeu de plates-formes en 3D texturée comme jamais on aurait espéré en voir sur PC" (Gen 4)

"Une sublime sensation de liberté" (PC Mag Loisirs)

Pandémonium, n. m.
Syn. Tohu-bohu : «Chaos initial»
Grand désordre, avec une idée de mouvements et de bruits confus

Disponible sur







Services consommateurs*
08 36 68 90 89
3615 BMGI
*2,23 F/mn





OBJECTIF LUNE

CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 100** — EDITEUR **SEGA** — DEVELOPPEUR **SEGA JAPON** — TEXTE ET VOIX **VF** — NBRE DE JOUEUR **SEUL OU EN RÉSEAU**





Monsieur Sega est japonais. Il a décidé de transformer nos PC en bornes d'arcades et s'il n'y arrive pas, ce con se fera sépuku. Bonne nouvelle pour ses intestins : Formula Kart est un bon jeu.

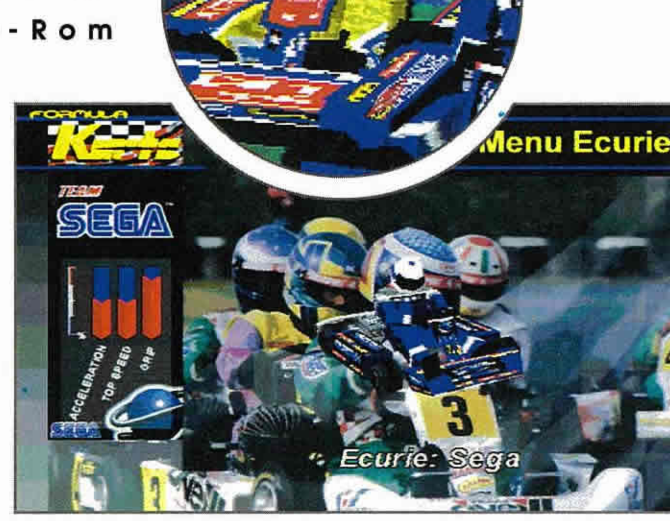
Formula Kart

Course de karts – Tout public – PC CD-Rom



▲ Avant tout, il vous faudra passer par cet écran pour régler l'animation et la résolution en fonction des capacités de votre bécane. En ce qui concerne le nombre de couleurs, n'essayez pas plus de 256 : même sur un K6, ça rame.

C'est encore assez sceptique que j'ai introduit Formula Kart dans le tout nouveau K6, lecteur CD 16 vitesses (siouplaît !), carte graphique 3Dfx de Iansolo. Dans ma p'tite tête, j'me suis dis : "un jeu de bagnoles sous Windows 95, à tous les coups, ça rame comme un galérien." Ben non, sur le K6 à Solo, Formula Kart tourne très bien en 640x480, à condition de rester en 256 couleurs. Au-delà, en résolution comme en nombre de couleurs, l'animation est effectivement saccadée. OK, que j'me dis, c'était fastoche. Du coup je suis passé sur le Cyrix 166 de Fishbone. Résultat strictement identique. Il faut laisser tomber au-dessus de 256 couleurs, mais c'est parfaitement fluide en S-VGA. Parfait, que j'me suis re-dis, toujours pas dupe, voyons voir ce que ce programme donne sur la poubelle de Bob Arctor : carte graphique préhistorique, Pentium 100, lecteur CD 4X. Surprise, le jeu est relativement fluide en VGA, et en tout cas parfaitement jouable. Je ravale immédiatement mon venin et entreprend de tester plus sérieusement ce soft.



▲ Pour débuter, choisissez la bagnole Sega : accélération minable, mais tenue de route optimale.

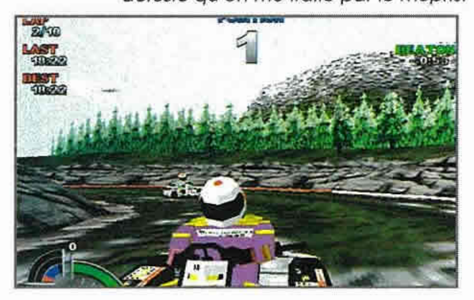


▲ Détail agaçant : quand on merde une course, les trois dernières bagnoles ralentissent pour vous attendre. Je déteste qu'on me traite par le mépris.

Je me marre, donc c'est un bon jeu

C'est donc un bon jeu, et j'en suis le premier surpris. J'avais détesté Daytona. J'avais vertement tancé Sega Rally pour sa lenteur en S-VGA, et sa laideur en VGA. Formula Kart tourne vite et bien en S-VGA à partir d'un P166. Mieux, il reste parfaitement acceptable du VGA jusqu'au P100. Bon, c'est assez moche, mais les sensations de vitesse sont bien rendues. Et puis c'est du karting, ça change. La conduite, totalement orientée arcade, est confortable. Les circuits sont tous intéressants. Huit circuits, huit bagnoles aux paramètres différents (accélération, vitesse maximum et tenue de route), voilà de quoi s'amuser un p'tit bout de temps. Quelques reproches cependant. Tout d'abord, on ne peut pas sauver ses parties en mode Championnat, sauf avec des mots de passe de merde. Et puis les bagnoles sont collées au sol. On ne sent pas la route. Le kart ne tremblote pas sur le gravier, ne saute pas quand il y a du relief, rien. Ça, c'est un peu nul. Sinon, Formula Kart propose un mode Arcade marrant, un paramétrage très complet de la résolution et de l'animation qui permet de s'adapter à toutes les bécanes et un mode Réseau jusqu'à huit joueurs. OK, je suis conquis.

monsieur pomme de terre



REMARQUE

J'ai installé le soft sur trois bécanes différentes, sans rencontrer aucun problème. Chaque fois, le jeu s'est lancé du premier coup : du vrai plug & play. Un pur bonheur.



+ Un jeu qui tourne vite et bien sur toutes les machines
+ De l'arcade pur jus 100 % plug & play
- Pas de sauvegarde mais des saloperies de mots de passe
- Les décors assez moches

EN DEUX MOTS

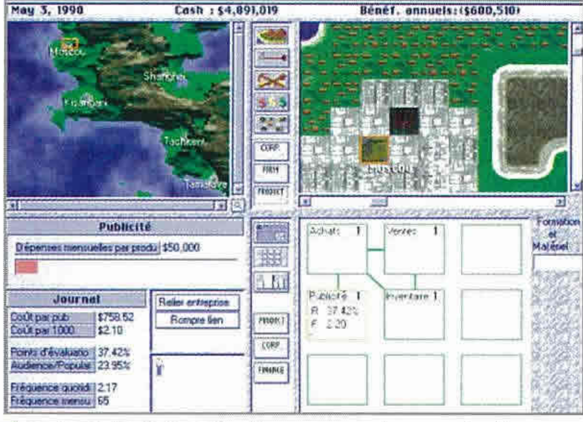
Un jeu de karting orienté arcade de très bonne qualité, que je conseille aux fans du genre, qu'ils possèdent un K6 ou un P100. Soyez tout de même prévenus que la dynamique des suspensions n'est pas du tout rendue, ce qui est assez gênant.



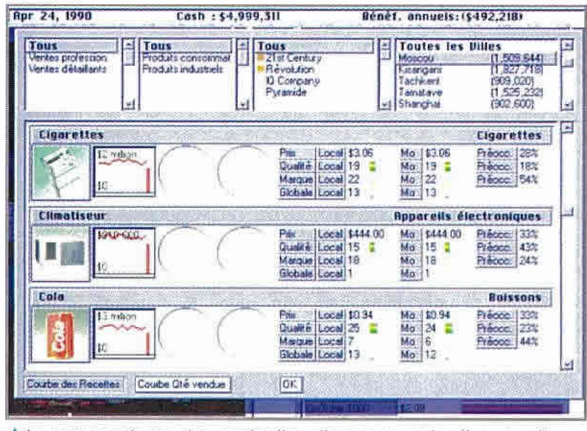
En ce siècle cynique et matérialiste, Capitalism vous glisse dans la peau d'un dirigeant de cartel ou de corporation. Vous savez, un de ces millionnaires américain et gras.

Capitalism

Simulation de golden boy - Tout public - PC CD-Rom



▲Les modules. En les reliant les uns aux autres au sein d'une société, vous pourrez renforcer les ventes ou la publicité sur tel ou tel produit. Vous pourrez aussi constituer des stocks prévisionnels.



▲Le pourcentage des parts d'audience au sein d'un media.

▲L'interface des opérations boursières : qui possède quoi et pour combien.

Dans ce jeu de simulation économique, vous vous retrouvez face à des adversaire aussi coriaces et ambitieux que vous, dans le monde impitoyables d'une des politiques économiques les plus excitantes qui soient : le capitalisme. Évidemment, il faudra faire fructifier votre capital en jouant dans des domaines aussi vastes que ceux de l'investissement, la notoriété des marques, l'ouverture de nouvelles structures et la manipulation du public dans le dessein de lui vendre des tas de trucs. L'ampleur de la tâche pourrait en effrayer plus d'un (genre moi), mais grâce à la technologie du "drag and drop" et à un excellent module didactique, vous voilà paré pour payer vos impôts cette année.

En début de partie, l'aspirant-dirigeant se retrouve largué sur une région aléatoirement générée par l'ordinateur, et sur laquelle on trouve déjà une flopée de trucs intéressants. Tout d'abord des cités, où l'on tâchera de prospérer, de nouvelles villes pouvant émerger pendant le jeu. Sur la côte, quelques ports permettent d'importer des produits de l'étranger. Disséminés sur le terrain, champs de pétroles, mines d'or, forêts boisées et autres ressources naturelles n'attendent que d'être exploitées pour satisfaire votre cupidité.

L'une des cartes générées du jeu : en rose, de nombreux ports permettent l'import, au centre, des tas de filtres pour tâter en un clic le climat, les diagrammes d'acheminement, les implantations commerciales...▼



Les multiples orgasmes de la vente au détail

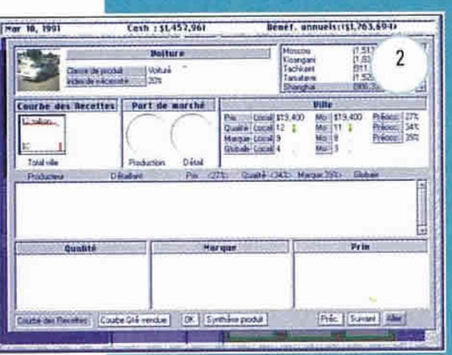
Il y a mille et deux manières de mener une partie dans Capitalism, mais au tout début, à moins d'exceller dans les investissements, il faudra créer des sociétés. Le choix s'étendra du simple grand magasin aux usines, en passant par le centre de recherche technologique et l'exploitation minière. Le choix le plus simple est le magasin. Avec mes 10 millions de dollars, j'achète un emplacement onéreux en plein centre-ville et j'y bâtis une grande surface avec quatre modules de vente et quatre modules d'achat. Un coup d'œil sur les produits me permet de classer ceux qui se vendront facilement (pour leur marque ou le besoin du public), et j'opte pour un astucieux compromis entre l'alimentaire et la literie. Un des concurrents vient tout juste d'ouvrir une usine de traitement du bois et consent à devenir l'un de mes fournisseurs. Un rapide coup d'œil avec le filtre à produits me permet de localiser un agriculteur possédant des abattoirs, qui me vend un poulet congelé de faible qualité, mais de label connu. Mais cette fabrique se trouve à une centaine de kilomètres de chez moi et la marge bénéficiaire sera donc réduite au minimum, ce qui n'est pas bien grave car je suis le leader local de la volaille congelée. Il n'y a pas d'accords sur les prix sur ce type de produit, donc j'augmente de 1 $ au détail le gloussant refroidi et relie le module de vente correspondant à mon service publicité qui vient de signer avec la seule chaîne de télé régionale. "Poulet Arctor, Poulet pas mort !" Ça, c'est mon slogan et ça marche plutôt bien, puisque je gagne 1 million en un mois.

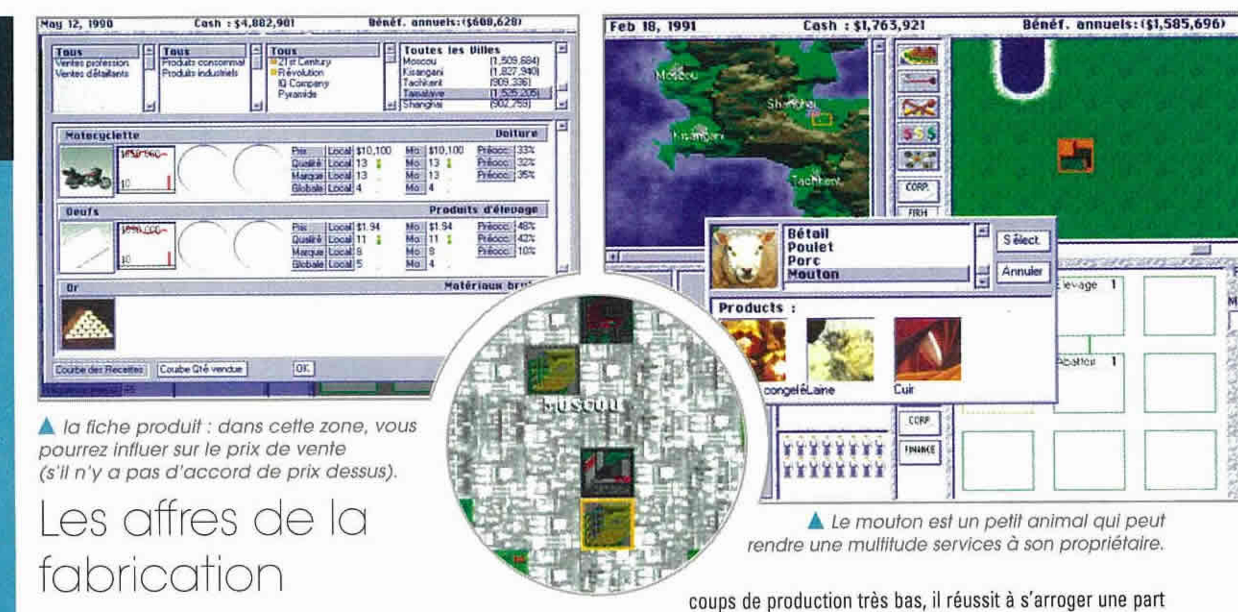
■ MACHINE PC CD-ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 133 16 MO DE RAM, S-VGA
■ DEVELOPPEUR ENLIGHT SOFTWARE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Le charme discret et moite de la COB

Arrivé dans la fenêtre des opérations boursières (1), je m'aperçois que tout va mal : les actions de Bob Arctor International Monopol se bradent à 50 $, et une société qui commence à avoir de l'envergure a acheté la quasi-totalité des 49 % de parts qui traînaient dans les portefeuilles des boursicoteurs, depuis le début du jeu. Un coup d'œil sur la fiche de ce gérant ingérant m'apprend que c'est une femme qui a pour particularité d'augmenter ses revenus en investissant dans les entreprises de ses concurrents. Après avoir examiné les identités personnelles ou morales, des investisseurs de son entreprise, je m'aperçois que de précédents achats (lorsque la cote était basse) m'avaient fait acquérir 40 % des parts de sa compagnie. Avec quelque 50 millions, je rachète les dernières parts de sa boîte qui traînaient dans le marché public, et j'obtiens le contrôle se son ridicule cartel de fabrication de voitures (2). Beau joueur, je décide de la laisser gérer sa boîte, mais je lui rachète ses parts de ma compagnie. Quelque temps plus tard dans le jeu j'ai successivement viré cette incapable, fusionné avec sa compagnie, racheté ses parts en nom propre et fermé tout ce qu'elle possédait, excepté les fabriques d'automobiles et les exploitations minières. Cela me permet de devenir le numéro deux de la caisse dans la région. Aussitôt, je réduis la qualité de fabrication des produits finis et un nouveau slogan voit le jour : "Moins solides que les autres, oui ! Mais beaucoup moins chers tout de même".







▲ la fiche produit : dans cette zone, vous pourrez influer sur le prix de vente (s'il n'y a pas d'accord de prix dessus).

▲ Le mouton est un petit animal qui peut rendre une multitude services à son propriétaire.

Les affres de la fabrication

L'un de mes rêves a toujours été de créer ma propre marque de tabac cancérigène. En lorgnant sur les encyclopédies du jeu, j'apprends qu'il me faut du papier et du tabac pour envisager une telle production. Avec les bénéfices de mes opérations grand public "un lit et un poulet dedans pour 200 $", je me paye une forêt et une poignée de bûcherons. Quelques jours plus tard, la scierie est remplie de rondins. J'ouvre ainsi une plantation de tabac (que je suis obligé de placer dans un endroit humide pour avoir de bonnes récoltes) et une fabrique de cigarettes dans laquelle je fait venir les deux autres composantes. Peu de temps après, j'expédie le résultat de mes premières productions dans mes magasins. Mauvaise surprise, un autre concurrent s'intéresse au marché et grâce à des coups de production très bas, il réussit à s'arroger une part de 75 % sur les cigarettes qu'il importe de l'étranger. Je décide donc d'augmenter le budget pub et la formation dans mes usines, et de baisser mes prix au minimum. Cela me ruine, mais je tiens à avoir le monopole de la bronchite citadine. Les résultats s'en font ressentir aussitôt au niveau boursier. Les investisseurs publics vendent mes actions pour une bouchée de pain. J'imagine qu'il faut que je m'intéresse de près à mes investissements et décide donc d'engager un gestionnaire pour me dégager du temps libre. Je choisis celui-ci parmi les dix candidats ayant la particularité de ne pas augmenter les salaires et de licencier à tour de bras en cas de banqueroute.

Le meilleur micro du marché



Le choix d'un produit à vendre ou à fabriquer est toujours très délicat. Livrons-nous, ensemble, à une étude de cas susceptibles de nous intéresser : le micro-ordinateur.
Fabrication : comme nous nous en doutions un peu, il faudra réunir plusieurs produits basiques pour fabriquer un micro : composants électroniques, CPU (provenant du traitement du silicone) et acier (charbon et minerais de fer). Le pourcentage représente la qualité de chacune des matières premières, la somme de celles-ci donne un produit parfait, si la base de la technologie des micros était au niveau zéro. Pour améliorer les choses, il y a plusieurs solutions : fabriquer chaque élément en interne (onéreux, mais gratifiant), augmenter le personnel et la modernité des fabriques, ou encore faire de la recherche pour augmenter le niveau technologique de l'informatique. On pourra plus simplement acheter les ordinateurs chez un fournisseur et y apposer le label de sa marque... mais gare à la méfiance du public.

Ma gueule sur la couv' de "Fortune" ou rien

Voilà. Mine de rien, en vous racontant cette partie, je n'ai fait le tour que de l'une des possibilités de jeu parmi une bonne dizaine. J'aurais pu aussi devenir membre de la famille du pétrole ou incarner un Robert Fnac en montant une chaîne de distribution ou devenir investisseur. Je regrette toutefois le faible nombre de produits disponibles et j'aurais souhaité une option Malhonnêteté au niveau boursier (la COB contrôle tout).

Ma boîte se porte bien, je réalise un chiffre d'affaires annuel de 21 millions et, pour attirer les petits investisseurs, je partage mes dividendes (ceux des 2 % de parts restantes sur le marché public), ce qui les attire et m'enrichit. Une seule chose continue de m'inquiéter : Anne-Nicole, ma femme, a vidé mon compte joint et a commandé une vingtaine de nouveaux chéquiers.

Bob Arctor

+ Des tactiques de jeu vraiment variées
+ Une bonne durée de vie
+ Digne successeur des sim-trucs
- Impossibilité de donner des noms à ses marques, produits ou chaînes de magasins
- Pas de réseau
- Pas de fenêtre sous Windows

EN DEUX MOTS

En attendant Capitalism Plus qui devrait sortir bientôt et proposer des options réseau, tous les amateurs de la série des sim pourront prendre leur pied avec ce grand jeu. On regrettera le manque d'options de "customisation".



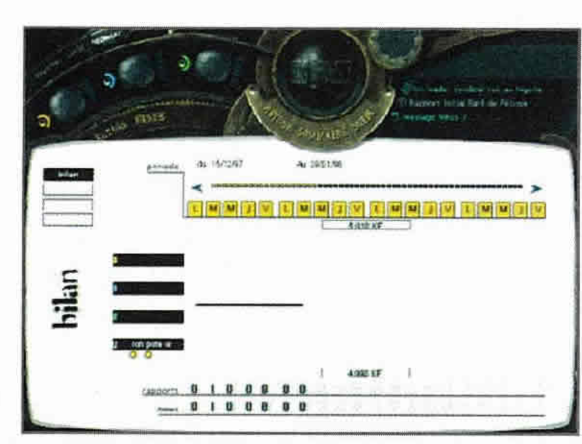
Test

■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 100 16 MO DE RAM S-VGA ■ EDITEUR BMG INTERACTIVE
■ DÉVELOPPEUR MONTE CRISTO MULTIMEDIA ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

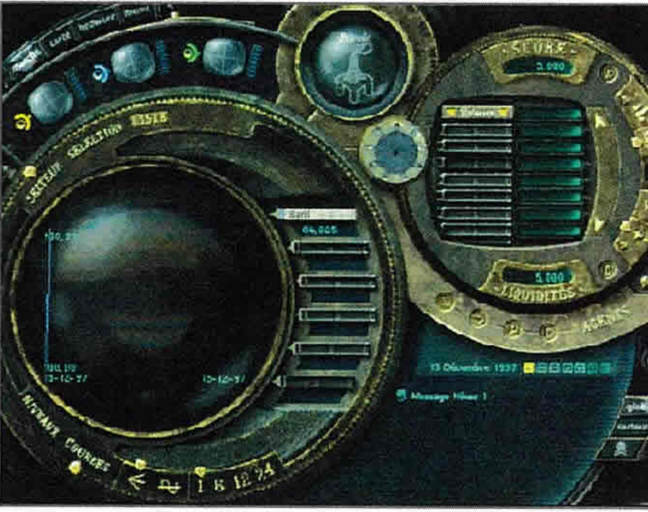
Après un produit réservé aux professionnels des finances (Virtual Trading), Monte Cristo Multimedia lance son premier produit grand public.

Trader 97

Simulation éducative - Tous joueurs (financiers exceptés) - PC CD-Rom



▲ Le premier bilan d'une nouvelle cotation venant juste d'arriver sur le second marché


▲ L'interface principale, tres "Brazil" : ici ont peut suivre l'évolution d'une valeur et le contenu de son portefeuille.

Les news

Les événements faisant fluctuer les marchés financiers peuvent apparaître sous différentes formes : dépêches, communiqués radio, reportages télé et coupures de presse. On en découvrira plusieurs centaines au cours du jeu.
Une mention particulière au niveau de la diction des dépêches et de la qualité de jeu des acteurs, qui s'en tirent plutôt bien. Malgré cela, je n'ai toujours pas pu m'habituer aux expressions et aux grimaces de Niko, habile croisement entre Micheal Douglas et Yves Renier.





Trader 97 est un jeu auquel à été adjoint un CD-Rom culturel sur les finances. La partie jeu vous invite à incarner un trader au service d'un richissime ponte de la bourse.

Chronique d'une banqueroute

Vous venez d'être engagé par Michael Nikos, un jeune millionnaire hexagonal hyper-médiatisé. Peu après votre entretien d'embauche, ce dernier annonce publiquement qu'il vient de racheter une banque mise en faillite par un trader de Hong Kong. Comme Nikos aime bien tester ses jeunes recrues, il vous place comme financier principal de la Learing Bank en vous confiant 5 millions de dollars pour faire vos preuves. Si vous vous débrouillez bien, vous serez propulsé dans les plus hautes sphères des empires des plus grands investisseurs.

Le big browser

L'interface se compose d'une jolie page graphique dont le design n'est pas sans rappeler une œuvre de H.G. Giger en un peu plus clean toutefois. Une espèce d'écran semblable à celui d'un électro-encéphalogramme pourra se remplir à votre gré de divers clichés, graphes et valeurs du marché boursier. Ici, tout se fait par "drag and drop", ce qui est plutôt bien car le jeu se déroule en temps réel. Dans le coin de droite, on aura un suivi de son portefeuille, avec des updates de valeurs tri-journalières. Un peu plus bas, un prompteur affiche les divers rapports, nouvelles et coupures de presse concernant l'ensemble du monde des finances ou un secteur précis.

Vendez, achetez, payez...

Il s'agit donc de faire ses preuves, et fissa. La première arène est celle de la spéculation sur le prix du baril de pétrole. À vous de vous démener pour faire fructifier vos millions en deux semaines. Dans le cas contraire, l'aventure s'arrêtera tout net ici. La chose se passe le plus simplement du monde : lorsque le prix du baril sera au plus bas, vous ferez un ample "drag and drop" sur l'étiquette Pétrole et le glisserez sur votre portefeuille de valeurs en précisant la quantité achetée. En laissant passer un peu de temps, et en surveillant la courbe, vous repérerez ce que vous croyez être la plus haute cote. Ce sera le moment de vendre et de réaliser un joli bénéfice. Niko sera content et il vous fera un de ses discours futiles sur l'argent tout en vous confiant une trentaine de millions de dollars supplémentaires. Plus l'on avancera dans l'histoire, plus on pourra jouer avec de la grosse monnaie. Votre riche ami mettra aussi à votre disposition des équipes d'analystes, d'enquêteurs privés et d'avocats au cas où les choses tourneraient mal.

Malgré une fausse apparence de richesse de jeu (IA insatisfaisante et campagne non dynamique), Trader 97 donnera aux plus novices un aperçu plutôt sympa de l'impact que peut avoir l'actualité la plus banale sur les marches financiers. On retrouvera dans les valeurs, des titres connus comme l'Aérospatiale, Dassault, Quick, et bien d'autres encore, ainsi que les marchés composites et étrangers.

Bob Arctor

+ Les dépêches très bien écrites et réalistes
+ Le CD pédagogique et ses conseils généralistes en investissement
- Un produit purement hexagonal
- Le manque d'écrans de l'interface
- Le temps mis à acheter ou vendre est trop long

EN DEUX MOTS

Un petit jeu sympa et sans prétention. Sans jouir d'un gameplay fantastique, il a réussi à me passionner pendant huit heures, après quoi j'ai perdu tout mon blé en le plaçant sur Infonie.



Garde ton sang froid...
U2 et LARA t'emmènent au show !

ZOO PRESENTS

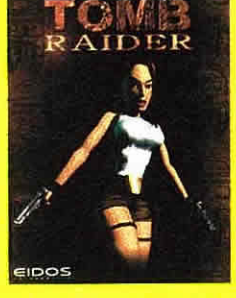
U2 POP MART TOUR 97

POP

Sur le **3615 joystick**

1,29 F la minute

joue et gagne tes places VIP pour le concert de U2, des CD, des jeux TOMB RAIDER...



EIDOS INTERACTIVE

GRAND CONCOURS TOMB RAIDER/U2 :

jusqu'au 31 août 97

gagne sur le 3615 JOYSTICK :
2 places VIP pour le concert U2 au Parc des Princes, voyage inclus (France Métropolitaine),
1 discographie U2 (11 albums), 8 places pour le concert U2 au Parc des Princes, 50 singles de l'album *POP*,
10 jeux TOMB RAIDER PC, 10 Tee-Shirts TOMB RAIDER,
10 Tee-Shirts EIDOS, 10 tapis de souris EIDOS.



NOUVEL ALBUM *POP*
inclus *"DISCOTHEQUE"*,
"STARING AT THE SUN"
"LAST NIGHT ON EARTH"



U2 LES ALBUMS

















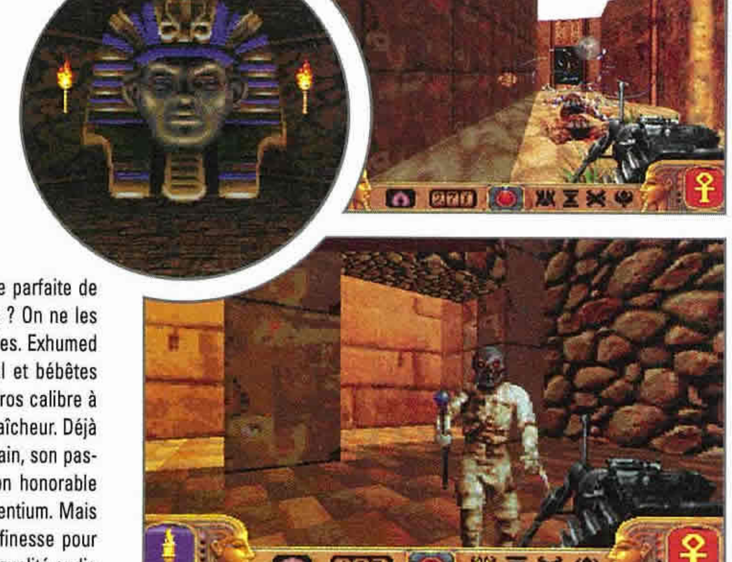

ISLAND
a PolyGram company

Test

■ CONFIGURATION MINIMUM **P90 CD** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEUR **8**
■ EDITEUR **BMG INTERACTIVE** ■ DÉVELOPPEUR **LOBOTOMY SOFTWARE GRANDE-BRETAGNE**

Exhumed

Shoot-them-up – Tous joueurs – PC CD-Rom









Le soleil, le sable et le sable, une description presque parfaite de l'Égypte. Les pyramides ? Raté ! Vous ne saviez pas ? On ne les visite plus, propriété privée maintenant. Elles sont habitées. Exhumed les a peuplées de zombies, d'hommes à tête de chacal et bébêtes dégénérées. Je vous propose donc un safari égyptien. Gros calibre à prévoir... Exhumed n'est pas un Doom-like de première fraîcheur. Déjà bien connu sur console où il a eu droit à un succès certain, son passage au PC voudrait renouveler l'exploit. Son adaptation honorable l'autoriserait, car le jeu est particulièrement fluide sur Pentium. Mais son graphisme, malgré des décors sympa, manque de finesse pour une nouveauté PC. Seule la musique sort du lot avec une qualité audio remarquable et un à-propos pertinent. Bien que le passage au PC ait permis quelques améliorations, on retrouve une particularité typique des jeux console particulièrement déplaisante : la sauvegarde générale ne s'effectue qu'à la fin du niveau. Côté positif, la difficulté est progressive. Le jeu ne se limite pas à un étripage sans règle, il interpelle vos cellules grises. Avec tout ça, le résultat de l'ensemble est mitigé. L'intérêt du jeu, caché sous des techniques démodées, oblige le joueur à se donner du mal pour accrocher. C'est bien dommage. Exhumed méritait d'être mieux servi par ses développeurs.

Kika

EN DEUX MOTS

Le jeu, importé de la console, a été bien adapté au PC. Mais il lui reste un aspect vieillot qui ne pardonne pas, face aux concurrents comme Shadowarrior ou Blood.



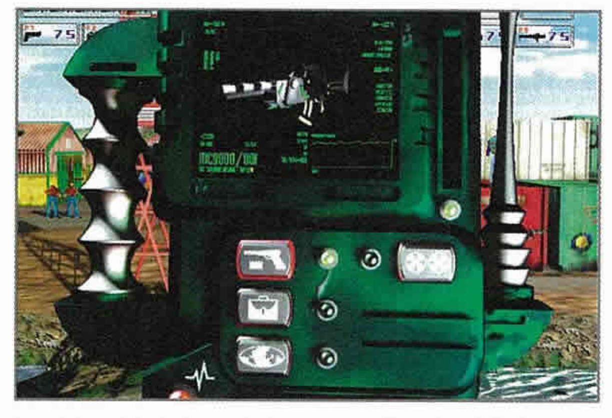
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
52	74	72

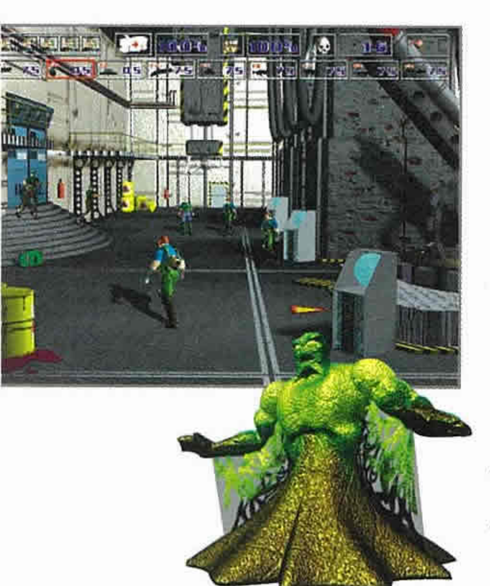
Test

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90 16 MO RAM** ■ EDITEUR **OCEAN** ■ DEVELOPPEUR **MAGIC CANVAS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**

Guts & Garters
les espions du futur

Arcade - Tous joueurs - PC CD-Rom





Le scénario du jeu ne mérite guère plus que quelques mots : un savant fou millionnaire fait des expériences génétiques sur sa petite île, et deux agents super forts sont envoyés pour mettre de l'ordre dans ce bric-à-brac. Le jeu ressemble à une sorte d'Operation Wolf modernisé : le héros est visible à l'écran et il n'y a pas de scrolling, mais un viseur qu'on balade ici à la souris. Bon, c'est un peu moins fun qu'un Operation Wolf, en fait. Surtout que les auteurs ont voulu ajouter des éléments empruntés au jeu d'aventure, le joueur partant alors à la chasse aux objets cachés pour accéder à des lieux qui eux-mêmes lui permettront d'accéder ailleurs, etc. Ça casse un peu le rythme de l'action, et à force de se déplacer dans des lieux vides d'ennemis, on s'ennuie ferme assez rapidement, malgré la qualité des décors (composés d'objets 3D souvent réussis et hauts en couleurs). Et puis vos adversaires, quand il y en a, sont tellement crétins que c'en est pitoyable : ils apparaissent et se déplacent selon des chemins prédéfinis que votre présence n'influence en rien. Les animations de ces vilains écervelés, ainsi que celles de votre personnage d'ailleurs, sont souvent ridicules et peu fluides, comme si tout le monde dans Guts & Garters avait des barres à mines dans le corps en guise d'ossature. Hormis le plaisir de découvrir de nouveaux décors (fort jolis, je le rappelle), ces espions du futur n'ont pas grand-chose à offrir aux joueurs avides de sensations.

Seb

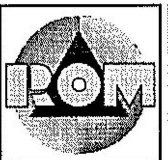
+ Les décors sont parfois très jolis.
+ On peut diriger une demoiselle qui tire partout.
- Très répétitif.
- Le côté "aventure", plus ennuyant qu'autre chose.
- Animations et gestion de la profondeur médiocres.

EN DEUX MOTS

Ocean tente de remanier de vieux concepts de l'arcade, et d'y ajouter un brin d'aventure. Malheureusement, la réalisation et l'intérêt ne suivent pas.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
50	72	52



MAGASIN DELTAROM :
65, Avenue Paul Doumer - RN 13
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 11h à 19h30
Lundi 13h30 - 18h30
Jeux PLAYSTATION et SATURN en Magasin.

DELTAROM VPC
65, Avenue Paul DOUMER - BP 25
92502 Rueil-Malmaison Cédex
Tél : 01 47 08 08 30 - Fax : 01 47 08 45 46

ACCESSOIRES

- CH F16 Combat Stick .... 545 F
- CH F16 Fighter Stick .... 795 F
- CH F16 Flight Stick ...... 395 F
- CH GAME CARD 3 ...... 295 F
- CH PEDALS .... 495 F
- CH Pro Pedals .... 795 F
- CH THROTTLE .... 695 F
- CH Pro Throttle .... 895 F
- CH Virtual Pilot .... 495 F
- CH Virtual Pilot Pro ..... 795 F
- FLIGHT LEADER 3D + Jeu Tie
- Fighter Collector .... 349 F
- QuickShot SKYMASTER . 295 F
- SIDE WINDER 3D PRO .. 395 F
- Side Winder GamePad 3D. 285 F
- Squadron Commander.... 690 F
- ThrustMaster ACM Card . 295 F
- ThrustMaster F16-FLCS 1.050 F
- ThrustMaster Volant T2 .. 990 F
- Thrust. Volant T2 + jeu.. 1.090 F
- ThrustMaster Volant F1GP695 F
- ThrustMaster TOP GUN.. 335 F
- Volant+Pédalier Mad Catz 545 F
- ALFA TWIN : 2 joueurs .. 149 F

CARTE 3DFX

- **MAXI GAMER 3DFX + POD .... 1.249 F**
- **CARTE MONSTER 3D FX .... 1.189 F**
- **MONSTER 3D FX + 6 JEUX............. 1.289 F**

CD VIERGES GOLD 74mn certifiés 6X
320 F la boîte de 10 CDR TRAXDATA
Frais de port : 60 F pour 10 CDR + 10 F par tranche de 10 CDR

JEUX PC CDROM

- 3D Pinball Creep Night VF .. 275 F
- 3D ULTRA MINI GOLF.... 149 F
- 688I HUNTER KILLER VF . 325 F
- A4 NETWORKS VF .... 195 F
- ADIDAS POWER SOCCER .. Tél.
- AH-64D Longbow Gold VF.. 325 F
- AH-64D KOREA DATA VF . 195 F
- AH-64 D LONGBOW + A.T.F + EF 2000 VF .... 395 F
- AIR WARRIOR 2 NF ...... 249 F
- ALBION VF .... 249 F
- ALIEN TRILOGY NF...... 325 F
- Alone in the Dark 3+2+1 VF . 295 F
- ARENA 2 : Dagerfall NF.... 335 F
- ASTERIX & OBELIX VF... 275 F
- ATLANTIS VF............ 329 F
- BANZAÏ BUG NF .... 295 F
- BattleGround SHILOH VF.. 299 F
- Betrayal in Antara VF ...... 329 F
- BIRTH RIGHT VF .... 329 F
- BLOOD VF .... 329 F
- BLOOD AND MAGIC VF... 295 F
- CAESAR 2 VF .... 249 F
- CAPITALISM VF .... 335 F
- Chiffres et Lettres VF ...... 279 F
- Chronicle Of the Sword VF.. 249 F
- CIVILIZATION 2 VF .... 335 F
- Civilization 2 Collector VF .. 395 F
- Civilization 2 Data Disk VF.. 169 F
- CLUEDO VF .... 295 F
- COMMANCHE 3 NF ...... 345 F
- Command & Conquer VF... 295 F
- CONQUEST DELUXE VF .. 195 F
- CONQUEST EARTH VF ... 329 F
- CREATURES VF.......... 245 F
- CRUSADE VF .... 295 F
- Crusader : No Regret NF ... 275 F
- CYCLONES VF............ 299 F
- DARK EARTH VF.......... Tél.
- DARK FORCES VF .... 149 F
- DARK LIGHT NF......... 325 F
- DARK REIGN VF......... 329 F
- DAYTONA U.S.A. NF...... 295 F
- DEATH RALLY NF .... 149 F
- Destruction Derby 2 NF..... 275 F
- DIABLO NF............... 335 F
- DIE HARD TRILOGY VF .. 325 F
- DISCWORLD 2 VF........ 245 F
- DRAGON LORE 2 VF ..... 275 F
- Duke Nukem Atomic Edition = Duke 3D + Plutonium Pack .. 199 F
- DUNGEON KEEPER VF ... 299 F
- ECSTATICA 2 VF......... 299 F
- EF 2000 DOS (TFX 2) VF... 195 F
- EF 2000 DELUXE VF ...... 295 F
- EUROPE 1 NF .... 249 F
- EUROPE 2 NF .... 275 F
- EXTREME PINBALL NF... 149 F
- F1 GRAND PRIX 2 VF ..... 335 F
- F22 LIGHTNING VF ...... 345 F
- FABLES VF............... 295 F
- FANTASY GENERAL VF .. 295 F
- FIFA SOCCER 97 VF ...... 325 F
- FIFA SOCCER Manager vf . 269 F
- FINAL DOOM NF......... 285 F
- Flight Simulator 6 VF w95 .. 395 F
- FLIGHT SHOP NF .... 345 F
- FLIGHT UNLIMITED VF .. 199 F
- FLYING CORPS VF .... 325 F
- FootBall Manager 97 VF.... 325 F
- FORMULA KARTS NF .... 299 F
- FORMULA ONE (3D)..... 379 F
- FORT BOYARD VF .... 255 F
- Fort Boyard : La légende vf . 275 F
- GABRIEL KNIGHT 2 VF... 295 F
- GENE WARS VF.......... 295 F
- Grand Prix Manager 2 VF .. 295 F
- GT RACING 97 VF........ 249 F
- HARDLINE VF............ 149 F
- HARPOON CLASSIC 97 ... 265 F
- HARVESTER VF .... 149 F
- Heretic Shadow NF .... 149 F
- Heroes Might & Magic 2 vf . 345 F
- Heroes Magic 2 Data NF .... 169 F
- HEXEN (Heretic 2) NF ..... 245 F
- HIND VF .... 249 F
- IM1A2 ABRAMS NF....... 269 F
- INCA COLLECTION VF ... 175 F
- INDEPENDANCE DAY VF . 329 F
- INDY CAR RACING 2 NF .. 235 F
- INTERSTATE 76 VF........ Tél.
- IZNOGOUD VF............ 295 F
- JACK NICKLAUS 4 Spec. .. 325 F
- JET FIGHTER III NF...... 345 F
- JONAH LOMU .... 299 F
- KARMA VF............... 199 F
- KICK OFF 96 VF .... 129 F
- KICK OFF 97 VF .... 269 F
- King Quest Anthology NF ... 195 F
- K.K.N.D. VF.............. 249 F
- LARRY Collection NF...... 195 F
- L.B.A. 2 VF .... 319 F
- L'Entraineur Data Disk VF.. 169 F
- L'Entraineur + Data Disk vf. 295 F
- Le Cauchemar de PPD VF .. 345 F
- Le Deuxième Monde VF .... 295 F
- Le Secret du Templier VF... 215 F
- LE TITANIC VF .... 329 F
- Le Trésor des Toltèques VF . 249 F
- LEISURE LARRY 7 VF .... 295 F
- Les Cheval. de Baphomet vf . 195 F
- Les Guignols de L'Info VF .. 345 F
- LIGHTHOUSE VF .... 249 F
- Lords of the Realms 2 VF ... 295 F
- LOST VIKING 2 VF .... 325 F
- Magic L'Assemblée VF ..... 335 F
- Magic The Gathering VF.... 325 F
- MASTER OF ORION 2 VF.. 325 F
- M.A.X. VF .... 295 F
- M.D.K. VF .... 295 F
- MEGARACE 2 VF .... 245 F
- Micro Machine 3V NF...... 299 F
- MISSION CRITICAL NF ... 195 F
- Mission Taïga : Red Alert vf 139 F
- MONOPOLY VF.......... 260 F
- Monster Truck Madness vf.. 249 F
- MOTO RACER VF .... 295 F
- MYST VF .... 295 F
- NASCAR RACING 2 VF.... 275 F
- NBA LIVE 97 VF.......... 325 F
- Need for Speed Special Edit.. 245 F
- Need For Speed 2 VF....... 295 F
- NHL HOCKEY 97 NF...... 335 F
- NINE VF .... 345 F
- Opération Survie vf (C&C).. 125 F
- ORION BURGER VF ...... 295 F
- OUTLAWS NF .... 325 F
- OUTPOST 2 VF .... Tél.
- PANDORA Directive VF ... 329 F
- PANDEMONIUM VF ...... 285 F
- Perfect Grand Prix 2 .... 149 F
- PERFECT WEAPON........ Tél.
- PETE SAMPRAS NF....... 299 F
- PHANTASMAGORIA VF .. 275 F
- Phantasmagoria 2 VF ...... 299 F
- POD VF .... 335 F
- POWER CHESS VF .... 285 F
- PRISONER OF ICE VF .... 195 F
- Privateer 2 : Darkening VF.. 335 F
- Pro Pinball : The Web NF... 149 F
- QUAKE NF .... 199 F
- Quake Mission Pack 1 NF... 195 F
- Quake Mission Pack 2 NF... 195 F
- Rally Championship VF .... 295 F
- Rally Champion. X-MILES.. 159 F
- RAMA VF .... 249 F
- REBEL ASSAULT 2 VF .... 195 F
- RED ALERT : C & C VF... 295 F
- Red alert : Mission Taïga vf. 139 F
- REDNECK RAMPAGE NF . 325 F
- RIPPER VF .... 149 F
- RISING LANDS VF........ 329 F
- RISK VF .... 295 F
- ROLAND GARROS 97 VF.. 295 F
- SCREAMER 2 VF .... 199 F
- SEGA RALLY NF .... 295 F
- Sensible World Soccer 97 vf . 249 F
- SETTLERS 2 VF .... 335 F
- SETTLERS 2 Data disk VF.. 159 F
- Sherlock Holmes 2 VF ...... 325 F
- SIM CITY 2000 collector vf.. 345 F
- SIM COPTER VF .... 279 F
- SIM ISLE VF .... 279 F
- SIM PARK VF............ 249 F
- SIM TOWER VF .... 295 F
- SKYNET NF .... 325 F
- SPACE Quest Collection NF . 195 F
- SPYCRAFT VF .... 269 F
- Star Trek Generations VF... 329 F
- Steel Panther 2 NF + ech vf ..295 F
- STORM VF .... 275 F
- Super EF 2000 VF .... 325 F
- Super Street Fighter 2 ...... 129 F
- SYNDICATE WARS VF.... 295 F
- TACTCOM VF .... 175 F
- TEN PIN ALLEY NF....... 279 F
- Terminator Futurshock NF.. 295 F
- TEST DRIVE off ROAD NF. 329 F
- THE HIVE WIN 95 NF..... 199 F
- THE LAST RXPRESS VF... 329 F
- THEME HOSPITAL VF.... 315 F
- TIE Fighter Collector VF ... 149 F
- TIME LAPSE VF.......... 285 F
- Time Warrior + Pad .... 329 F
- TINTIN au Tibet VF .... 245 F
- TOMB RAIDER VF .... 249 F
- Tomb Raider + U.K.M. VF .. 279 F
- Total War data warcraft 2 .. 149 F
- TOONSTRUCK VF........ 199 F
- TOUCHÉ-COULÉ VF...... 295 F
- URBAN RUNNER VF...... 249 F
- US Navy Fighter 97 VF ..... 335 F
- VERSAILLES VF .... 379 F
- Virtua Chess Win 95 VF .... 295 F
- VODOOLUNGE NF .... 245 F
- VOYEUR NF.............. 199 F
- Warcraft 2 - 70 Missions .... 129 F
- Warcraft 2 : Data Disk VF .. 159 F
- WARCRAFT 2 Deluxe VF .. 335 F
- WARWIND NF + ech VF .. 295 F
- Wing Commander IV VF ... 245 F
- WIPE OUT 2097 .... 369 F
- WIZARDRY NEMESIS NF . 295 F
- WORMS VF + DATA ...... 295 F
- X-COM APOCALYPSE VF... Tél.
- X-WING COLLECTOR NF . 149 F
- X-WING vs Tie Fighter VF.. 335 F
- YODA STORIES VF......... 99 F
- Z VF .... 149 F
- ZORK NEMESIS VF....... 345 F

VF : Jeu et manuel en Français
NF : Notice en Français

Pour toute commande du CDROM ECSTATICA 2, DELTAROM vous offre gratuitement ECSTATICA.

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 79 F

ATARI 2600 Action Pack	F14 Fleet Defender NF	Lost in Time 1 & 2 VF	SPACE QUEST 6 VF
BIOFORGE VF	F-15 Strike Eagle III NF	Nascar Racing NF	SUPER KARTS NF
Cannon Fodder 2 VF	GOBLINS 3 VF	Police Quest 4 VF	THE HORDE
Crusader NO Remorse vf	HI-OCTANE VF	Railroad Tycoon Deluxe	Transport Tycoon VF
CYBERMAGE NF	INCA VF	ROAD WARRIOR NF	Who shot Johnny Rock ?
ECSTATICA NF	INCA 2 VF	ShockWave Assault NF	WOODRUFF VF

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

11 TH HOUR VF	FIELDS of GLORY VF	MAGIC CARPET 2 VF	Terminal Velocity NF
Accross the Rhine NF	FIFA SOCCER 96 VF	Micro Machines 2 NF	THE D VF
BATLE ISLE 3 VF	FRANKESTEIN VF	NAVY STRIKE NF	Theme Park VF
Burried in Time VF	Gabriel Knight VF	NORMALITY VF	THIS MEANS WAR VF
CIVIL WAR VF	Grand Prix Manager VF	Panzer General II NF	TILT VF
CIVILIZATION VF	Heroes Might Magic vf	PIRATES GOLD VF	Torin's Passage VF
COLONIZATION VF	Jagged Alliance VF	Player Manager 2 VF	U.F.O. VF
Com. Aces of Deep vf	Jewels Of Oracles VF	RALLY VF	Ultra 3D Pinball NF
CONGO VF	KING QUEST 7 VF	SAM & MAX VF	Under Killing Moon VF
Daedalus Encounter VF	Lands Of Lore VF	SCREAMER VF	Underworld 1 & 2 NF
Destruction Derby NF	LARRY 5 VF	SETTLERS VF	US Navy Fighters vf
DUNE 1 & 2 VF	LAST DYNASTY VF	SHELLSHOCK VF	VIRTUAL POOL NF
Dungeon Master 2 VF	LEISURE LARRY 6 VF	SHIVERS VF	WARCRAFT NF
EURO 96 VF	L'énigme maître Lu vf	SIM CITY VF	WITCHAVEN 2 NF
DISCWORLD VF	LOST EDEN VF	STEEL PANTHER VF	X-COM VF
EarthWorm JIM 1+2	MAD DOG MAC CREE	TEK WAR VF	YODA STORIES VF

Prix indiqués T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles - Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Bon de Commande à expédier ou faxer à DELTAROM
65, Avenue Paul Doumer - BP 25 - 92502 Rueil-Malmaison Cédex
Tél : 01 47 08 08 30 - Fax : 01 47 08 45 46

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM
Matériel 60 F par colissimo - Chrono : nous consulter
CEE et DOM-TOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.



Après s'être battu sur les terrains de foot pendant plusieurs années, Electronic Arts s'attaque maintenant aux bancs des entraîneurs avec Fifa Soccer Manager, un jeu de management de foot, donc.

Fifa Soccer Manager

Management de foot - Fans de foot - PC CD-Rom



C'est simple, ici on ne dirige pas les gars qui suent, mais ceux qui crient. Pas de shorts, de crampons, de tackles, de tirs au but, mais des plannings, des rendez-vous avec le banquier, le kiné, les urbanistes et les architectes. Ici, vous êtes le manager, l'entraîneur, celui qui est content que ses poulains marquent des buts, pas celui qui les met physiquement au fond des filets.

Aussi étrange que cela puisse paraître, les jeux de management de foot, puisque Fifa Soccer Manager en est un, remportent un vif succès depuis la naissance même des premiers micros. En Angleterre en tout cas. Electronic Arts est d'ailleurs bien décidé à profiter de l'image de marque de sa gamme Fifa Soccer, pour faire adhérer le public des autres pays, comme la France, à ce type de jeu. Le but étant de déloger Championship Manager 2 de son piédestal.

Pour tester ce jeu, je me suis donc mis dans la peau d'un fan de football, un mec accroc qui suit son équipe fétiche, connaît les noms de tous les joueurs du monde par cœur, les résultats de tous les matchs et ce depuis sa tendre enfance.

Des menus, des menus et encore des menus

Ça commence en beauté, avec une belle intro, puis un menu d'installation clair, propre, avant d'arriver au premier menu du jeu. Il va falloir s'habituer, Fifa Soccer Manager n'est constitué presque exclusivement que de menus, c'est le genre qui veut ça apparemment. Cela dit, les menus sont très clairs, voire agréables. On s'y retrouve, et on comprend sans même plonger le nez dans le manuel du jeu. Chapeau. Des petites icônes dans tous les sens, des textes en français qui veulent dire quelque chose malgré un passage obligé à la moulinette traduction ; bref, tout va bien.

Après avoir choisi l'un des cinq pays disponibles, entre l'Angleterre, l'Allemagne, la France, l'Italie et l'Écosse, vous devez choisir la division du championnat. Optons pour la division 1 en France, dans un premier temps. Mais grâce aux multiples sauvegardes, vous pouvez participer à plusieurs championnats et passer de



▲ *Vous ne gérerez pas seulement vos joueurs, mais aussi le stade lui-même. En achetant du terrain et en l'agrandissant, par exemple.*



On se croirait presque sur un vieux Spectrum. La représentation des matchs est un peu cheap. Dommage. ▶

■ CONFIGURATION MINIMUM **486** ■ EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
■ DÉVELOPPEUR **EA SPORTS** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**





l'un à l'autre quand bon vous chante. Et hop, on choisit son équipe. La liste des équipes disponibles, et leurs compositions correspondent évidemment au vrai monde du football ; c'est tout l'intérêt d'un tel logiciel.

Le jeu en lui-même ne sera alors que multiples réglages : choix de la composition de l'équipe placée ou tactique adoptée, ainsi que gestion des finances du club (sans magouilles), prix des places et ventes des divers goodies. Cela va assez loin, puisque vous pouvez également modifier l'allure du stade de votre club, racheter des terrains, rajouter des gradins.

Tout est réglable, en fait, tout est laissé à votre choix. Si vous engrangez beaucoup d'argent, vous pourrez alors faire de belles acquisitions sur le marché des transferts, par exemple. Ou construire un plus beau stade qui attirera plus de monde.

Et un peu d'action

Pratiquement tout, dans Fifa Soccer Manager, se passe à un haut degré d'abstraction. On doit imaginer et se faire son film tout seul. Cela dit, une fois le moment du match venu, vous pouvez le regarder, mais d'une façon assez minimaliste. Des petits bonshommes moyennement animés qui courent en tous sens... Dommage. Pourquoi ne pas avoir soigné encore plus cette représentation ? Même si l'intérêt du jeu ne réside pas là, cela aurait pu être un plus. Si le match avait été conçu avec tout plein de 3D dans tous les sens, cela aurait pu apporter beaucoup au jeu. D'autant que la technologie, EA Sports la possède déjà.

Ce jeu est évidemment à réserver aux vrais fanas-fondus de football, qui se trouveront alors avec un soft clair et bien foutu. On attend encore le soft qui révolutionnera le genre.

Seb

▲ *Le look des menus est très agréable, tout dans les tons bleus.*

- \+ Les menus sont bien faits, simples à comprendre
- \+ On peut pratiquement tout contrôler dans la vie de son club
- \+ Le générique de fin est hallucinant, à la Seven
- \- La représentation des matchs est très très limite
- \- Pas de possibilité de jeu multijoueur

EN DEUX MOTS

Un jeu de Management de foot qui ne révolutionne rien, mais qui a le mérite d'être clair et complet.



Soccer Nation

Alors que nous testions Fifa Soccer Manager, nous avons reçu la preview d'un autre titre dans la même catégorie. Preview.

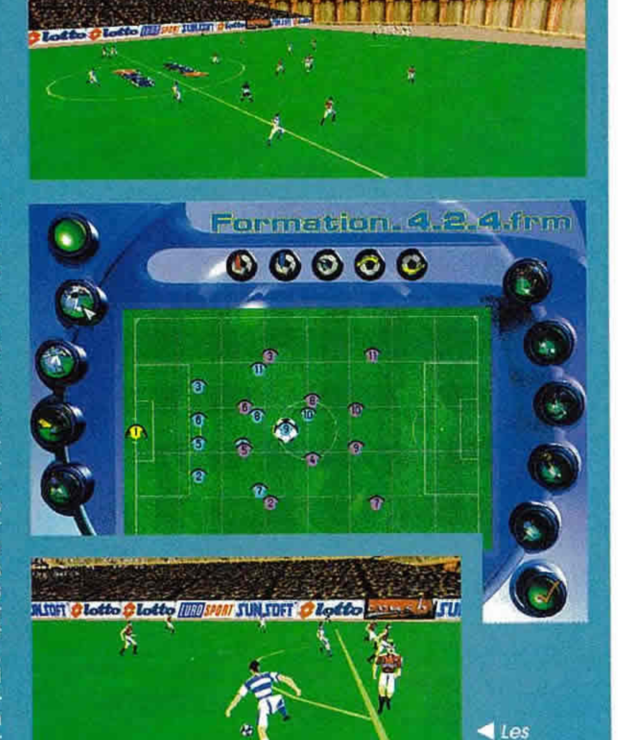
L'équipe qui développe Soccer Nation, qui sera édité par Sunsoft, semble avoir comme par magie entendu nos petites critiques à l'égard de Fifa Soccer Manager. Que des menus et une représentation des matchs trop vieillote ? Soccer Nation devrait aller plus loin, et proposera un environnement entièrement en 3D.

Les matchs eux-mêmes, où vous verrez votre chère équipe affronter les autres guignols, se veulent dignes des meilleures simulations de football : tout plein de 3D texturée dans tous les sens. Mieux encore, il devrait être possible de jouer carrément, Soccer Nation mélangeant alors les deux mondes, le management et le jeu de foot en lui-même.

Les réglages tactiques étant très complets, on peut donc donner toutes sortes d'ordres complexes à tous les joueurs, y compris les plus farfelus ou les formations les plus inédites. Vous pourrez également construire un club de toutes pièces, et même monter en 3D le stade. Étonnant. Et puis, comme tout jeu moderne qui se respecte, Soccer Nation offrira la possibilité de jouer à plusieurs par connection Internet, entre autres. Crush devrait d'ailleurs ouvrir un serveur tout spécialement dédié à cette dernière option.

Le jeu est ambitieux, en développement depuis près de deux ans maintenant. Reste à voir si toutes les possibilités annoncées seront au rendez-vous, et surtout si la sauce prendra ou pas.

▲ *Le manager ira jusqu'à construire son stade.*



◀ *Les matchs eux-mêmes profitent d'une technologie 3D complète.*

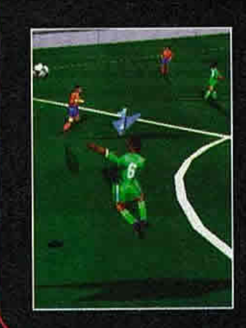




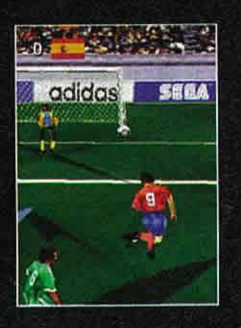
BIENTÔT

La future référence du jeu de foot sur PC !









- Parcourez l'une des 8 courses (plus une cachée) à travers le monde avec différents types de surfaces qui influencent votre conduite.
- Personnalisez peu à peu l'un des 8 karts disponibles.
- Choisissez parmi plusieurs angles de vue (vue subjective, vue de derrière, vue éloignée...).
- Affrontez des pilotes dont les réactions évoluent en fonction de votre course.

Les jeux d'arcade SEGA PC fonctionnent sur Pentium 90 Mhz avec Windows 95



*
**

SITE WEB :
http://www.sega-europe.com



Vous ne verrez plus votre PC de la même façon.

Si vous êtes du genre à ne pas supporter la moindre goutte de sang, passez votre chemin. Carmageddon est un jeu immoral, sadique, et absolument jubilatoire pour les chauffards contrariés par le Code de la route.

Carmageddon

Course pour bouchers - Tous serial killers - PC CD-Rom

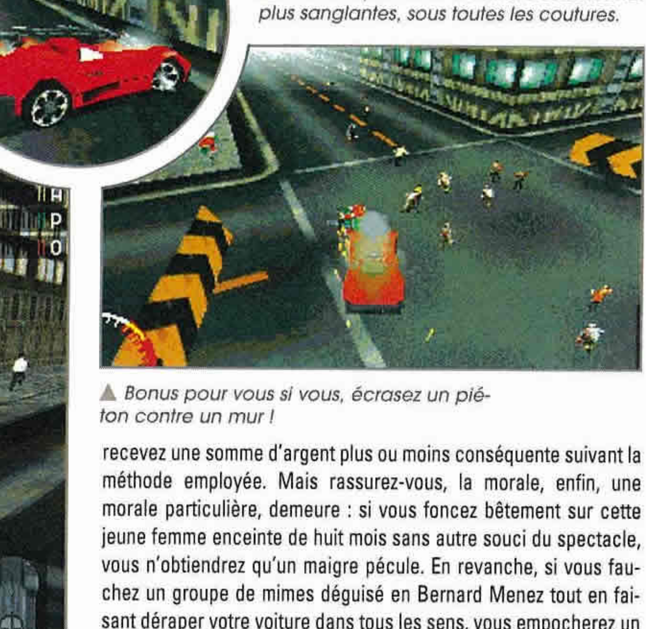


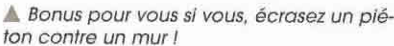


▲ Roulez dans les restes de vos victimes pour tracer de jolis dessins sur la route.

Osez dire que vous n'en avez jamais rêvé, hum ? Osez un peu, pour voir. Cette petite vieille avec son cabas qui traverse juste quand le feu passe au vert, ou encore ce sale gosse qui attend que vous passiez pour envoyer son ballon devant vos roues, ne dites pas que vous n'avez jamais eu envie de leur rouler dessus, à ces criminels en puissance ! Eh bien voilà, avec une bande de copains, vous avez décidé que, puisque c'était comme ça, les choses allaient changer. Chaque vendredi du mois, après la réunion du club des amis de la route, vous participerez à une course d'un genre un peu spécial. Spécial, car vous allez enfin pouvoir vous venger et faire payer à ces satanés piétons toutes ces années de frustration, de haine renfrognée, et d'injures sans conséquence en les écrasant sans ambages. Car même si vous aviez quelque remords à agir de la sorte, Carmageddon les efface aussitôt en incitant, que dis-je, en obligeant le conducteur à percuter ses congénères pour marquer des points et ainsi grimper dans le classement. Mais ce n'est pas tout, puisqu'à chacune de vos victimes, vous recevez une somme d'argent plus ou moins conséquente suivant la méthode employée. Mais rassurez-vous, la morale, enfin, une morale particulière, demeure : si vous foncez bêtement sur cette jeune femme enceinte de huit mois sans autre souci du spectacle, vous n'obtiendrez qu'un maigre pécule. En revanche, si vous fauchez un groupe de mimes déguisé en Bernard Menez tout en faisant déraper votre voiture dans tous les sens, vous empocherez un maximum de thunes. Bon, laissez tomber, c'est pas moral du tout. Mais personne n'a jamais dit qu'un jeu servait à l'édification de nos chères têtes blondes.

▲ Le ralenti permet d'admirer les scènes les plus sanglantes, sous toutes les coutures.




▲ Bonus pour vous si vous, écrasez un piéton contre un mur !

Le 640x480 est bien plus agréable à regarder, mais l'animation ne suit pas. ▶







■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 75 8 MO RAM CD-ROM 4X** ■ EDITEUR **GT INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **SCI ANGLETERRE** ■ TEXTE ET VOIX **VOIX EN ANGLAIS** ■ NBRE DE JOUEURS **6**



Trente-six, c'est le nombre de circuits différents que vous aurez la joie de vider de toute forme de vie.



▲ *Les carambolages sont spectaculaires. Et en plus, ils sont vivement conseillés pour la bonne conduite de votre carrière.*

▲ *Trente-six circuits remplis à craquer de piétons et autres bovins à exploser.*

TIPS TECHNIQUE
Utilisez l'installation maximum pour réduire les temps de chargement.

REMARQUE
Pour les versions allemande et coréenne, les piétons seront remplacés par des ballons. Paraît qu'y a des ballons plein les rues, là-bas... Enfin, chacun son truc.

TIPS JEU
N'hésitez pas à faire un max de hors-piste pour écraser ces crétins de passants.

Permis de tuer pas cher

Trente-six, c'est le nombre de circuits différents que vous aurez la joie de vider de toute forme de vie. Car si les circuits en ville ne contiennent que des piétons, la campagne fourmille de vaches tout aussi amusantes à exploser. Les circuits sont tous de très bonne facture, chacun d'eux foisonnant de passage secrets, d'endroits particuliers où exercer son art (stade de football, supermarché, patinoire, église, etc.), ou encore des tremplins et autres loopings. Mais seule une bonne progression dans le classement vous permettra de tous les admirer, car trois d'entre eux seulement sont accessibles en début de partie.

Le graphisme s'avère assez difficile à juger, car il n'est ni vraiment moche ni vraiment beau. En fait, il faudrait plus parler de "style" qui plaît ou non. C'est compliqué, hein ? Disons, histoire de se sortir d'affaire à moindre frais, que ce n'est pas l'aspect visuel qui importe le plus (ouf, j'le sentais mal, ce truc). Techniquement parlant, Carmageddon est un jeu à double visage. Tout d'abord, il faut saluer l'excellente gestion du pilotage de la voiture : dérapages, tonneaux et autres acrobaties sont du plus bel effet. À vous, les "burns" et les demi-tours au frein à main, qui laissent pour la postérité des traces de gomme sur le bitume (ou de sang si vous roulez sur un quidam). Mais, là où le bât blesse, c'est que le jeu n'est fluide qu'en VGA sur un Pentium 150 : la haute résolution est vraiment trop saccadée, même sur un Pentium 200 (voir encadré). Mais qu'importe puisque, même en VGA, Carmageddon reste spectaculaire, sanglant certes, mais pas de plus mauvais goût que certains Doom-like. Ajoutez à cela une option de jeu en réseau local (six joueurs) et un très bon ralenti, et vous obtiendrez un soft amusant qui vous changera un peu de votre quotidien d'automobiliste bien sage et bien coiffé.

Fishbone

Une 3Dfx dans le moteur ?

Si la haute résolution est pour l'heure beaucoup trop saccadée pour que l'on puisse réellement prendre plaisir aux séances de carnage motorisé, la version 3Dfx devrait donner un coup de jeune au moteur 3D. Malheureusement, nous n'avons que des photos, et ne pouvons donc pas juger de l'animation. Tout ce qu'on sait, c'est que, jusqu'à présent, l'emploi de la 3Dfx a toujours été spectaculaire, alors... Wait and see.







- **+** Excellent contrôle de la voiture
- **+** Un carnage comme on en voit rarement
- **+** Vous pouvez écraser des joueurs de football américain
- **−** Trop saccadé en haute résolution
- **−** Pas de jeu sur Internet
- **−** Temps de chargement insupportables

EN DEUX MOTS
Un très bon jeu de caisse, sanglant et bien réalisé (en VGA), qui vous rappellera vos parties de Quarantine.









Peu de joueurs ont l'étoffe de grands dirigeants.

Même si vous avez maintes fois montré vos talents de footballeur sur le terrain et même si vous êtes un dieu à FIFA, vous n'avez pas nécessairement l'étoffe d'un bon dirigeant. En effet, pour hisser votre équipe au sommet, une combinaison de qualités de management, de clairvoyance et de stratégie est indispensable.

La gestion de l'intelligence artificielle est révolutionnaire. Chaque décision affecte le déroulement du match et l'avenir du club. Si vous n'exploitez pas vos ressources, on n'hésitera pas à vous mettre dehors !

FIFA Soccer Manager - La souffrance n'est qu'une étape vers la gloire.











FIFA SOCCER MANAGER



Test

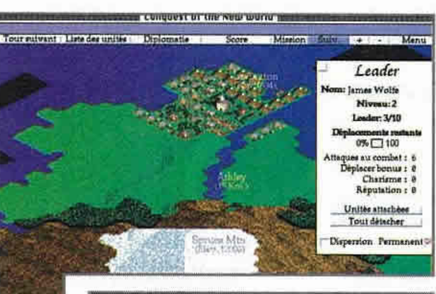
■ CONFIG MINI POWERMAC 33 MHZ 12 MO DE RAM CD 4X 29 MO DE LIBRE SUR DD 13" 256 c. OPTIMISÉ POWERMAC
■ EDITEUR MACPLAY ■ DEVELOPPEUR QUICKSILVER ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 6

Conquest of the New World





Stratégie - Tous joueurs - Mac CD-ROM



Ben, mon colon ! Vous voilà de nouveau parti à la conquête du Nouveau Monde. Ah ben, tiens, c'est justement le titre de ce jeu de stratégie. Bon, pas la peine de s'étaler sur le scénario, voyons plutôt un peu plus en détail le jeu. Vous disposez de plusieurs types d'unités (explorateurs, leaders, infanterie, cavalerie, artillerie, colons et enfin navires).

Tandis que vous lancez vos explorateurs à la découverte des terres inconnues, les colons vont pouvoir construire la colonie. Afin que cette dernière puisse prospérer, il faut bien sûr choisir son emplacement en fonction des ressources avoisinantes (prairies, forêts, rivières...). Quant à vos armées, elles protégeront votre territoire ou attaqueront autochtones et colons concurrents. Les combats se déroulent alors sur une grille de 3x4 cases, et le but consiste à s'emparer du drapeau de l'adversaire. Il est d'ailleurs possible de s'entraîner avant de débuter une partie.

Quelques scénarios sont fournis (dont un didacticiel de 4 missions). Cependant vous pouvez créer un environnement personnalisé, ou encore jouer en réseau. Pour les moins courageux, il est possible de confier la gestion des villes et même les combats à l'ordinateur. Le graphisme est fin et assez détaillé, mais il est impossible de redimensionner la fenêtre. Le jeu n'est pas inintéressant, mais on finit quand même par s'ennuyer... À signaler toutefois que le prix est modique. De plus, contrairement à ce qui est indiqué sur la boîte, le jeu est en VF intégrale, y compris la vidéo d'introduction...

Tiberius

+ VF intégrale
+ Petit prix (moins de 100 F)
+ Jeu en réseau (ou e-mail)
- Fenêtre non redimensionnable (640x480 maxi)
- À la longue, on s'ennuie

EN DEUX MOTS

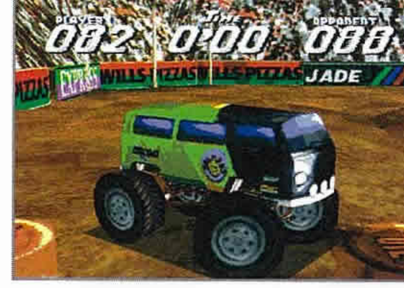
Sans être réellement passionnant, Conquest of the New World n'en demeure pas moins un jeu assez intéressant qui vous fera patienter en attendant Civilization II, (enfin) annoncé sur Mac...



■ CONFIG MINI PENTIUM 133 ■ EDITEUR PSYGNOSIS ■ DÉVELOPPEUR PSYGNOSIS ANGLETERRE
■ TEXTE ET VOIX EN VO ■ NOMBRE DE JOUEURS 1 À 9 (!)

Monster Trucks

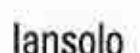
Course de tonkas - Gros lourdauds - PC CD-ROM





▲ Mon option préférée, c'est le vol en hélico, là au moins y a rien à faire.

Les monster trucks sont à la voiture ce que la poitrine siliconée est à la starlette hollywoodienne. Une grosse paire de boudins bien gonflés censés compenser une faiblesse au niveau du CPU. Ahhh, on savait les Ricains rois du mauvais goût ; cette fois-ci, ce sont les Anglais de Psygnosis qui s'y collent. C'est vrai que c'est super drôle (ho ho ho ! qu'est-ce que je ris), ces tu-tures avec des grosses roues. Microsoft ayant déjà pondu Monster Truck Madness, on se doit de s'interroger : MT serait-il une simple resucée de MTM, le "madness" en moins ? Eh bien, c'est un peu ça. Le programme dispose d'un affichage plutôt fluide, et ce malgré les nombreuses textures. Le jeu des suspensions est bien simulé, et les caisses sont très bien modélisées. Mais où est le fun, dans tout ça ? Le faible nombre de contrôles est déjà en cause (accélération, freinage, braquage). Tout au plus peut-on klaxonner pour attirer l'attention des autres joueurs. Le plus exaspérant se situe au niveau du manque total de sensations de vitesse. MTM, qui n'est pourtant pas le meilleur soft du monde, s'est avéré plus concluant sur tous ces points. Bref, Monster Trucks de Psygnosis est un petit jeu d'arcade moyen, qui ne sera sauvé des eaux que par la grève conjointe de la Fnac, France Teuleucom et TDF.



Iansolo



+ Le design des trucks
+ Le moteur assez performant
+ Trop peu de commandes
- Trop classique



Test



- CONFIG MINI **PENTIUM**
- EDITEUR **PHILIPS MEDIA**
- DISTRIBUTEUR **KRISALIS UK**
- NOMBRE DE JOUEURS **1 À 4**
- TEXTES ET MANUEL **EN FRANÇAIS**

UEFA Champions League 96/97

Daube - Tous joueurs - PC CD-Rom







Au bout de cinq minutes de jeu, je crois que je détestais déjà UEFA Champions League. J'ai continué à jouer, trop longtemps bien sûr, par pure conscience professionnelle ; ce fut une véritable souffrance.

Graphiquement, UEFA est plutôt laid. Déjà. Bien qu'il supporte les cartes 3Dfx et Mystique. Les animations des joueurs sont catastrophiques, ils ont dû faire la Motion Capture sur un groupe de pingouins, c'est sûr. Le programmeur devait être un pingouin lui-même, d'ailleurs, quand on voit l'intelligence déployée par les joueurs contrôlés par l'ordinateur.

Il n'y a guère que les menus du jeu qui soient clairs et réussis. Si vous aimez les jeux de menus, UEFA est alors plutôt réussi. UEFA Champions League mérite le grand prix du laps de temps le plus court entre l'installation du jeu et sa désinstallation définitive.

Seb

- \+ Rien
- \+ L'intelligence de jeu absente
- \- Absolument pas réaliste
- \- La musique d'intro catastrophique

EN DEUX MOTS

Une daube. C'est une daube. Faut vraiment se forcer, ou jouer avec un copain aveugle.



Test bref

Comme tous les mois, nous nous retrouvons avec une petite série de logiciels plus ou moins intérressants, d'autres qui sont complétement inintéressants, voir même irresistiblement comiques... Bref, voici les brefs !

Yoda Stories

43 TECH. | 45 DESIGN | 47 INTÉRET

Aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom

Yoda Stories est le dernier titre des Desktop Adventures de LucasArts. Comme ses prédécesseurs (Indiana Jones est sorti il y a quelques temps), celui-ci vous invite à vous distraire durant vos heures de bureau. Comparable au démineur de Windows 3.1, par son côté : "comment passer le temps quand on n'a pas envie de travailler", Yoda est d'un abord rustique bien rare de nos jours : petite fenêtre (certainement pour une utilisation plus discrète), personnages et décors en 2D, scénario et graphisme simplistes. Pour un aussi petit jeu, la qualité des sons peut sembler disproportionnée. Les sifflements de sabre laser et autre blaster sur fond de musique quasi symphonique ne risquent pas de passer complètement inaperçu. "Euh, tout va bien, patron, j'ai ajouté des sons de Star Wars sur mon étude de productivité. C'est... pour dynamiser les gars, enfin... glps." Remarquez, ici, dans nos bureaux, c'est un peu le contraire : c'est lorsqu'on ne joue pas que ça a l'air louche ! Ce qui n'a pas été prévu est un cache pour les fichiers installés sur le disque dur. À préciser tout de même, pour rattraper la médiocrité du jeu, le Making Magic de Star Wars, en supplément, offre des icônes pour les curseurs de souris. De plus, le prix est modique, proportionnel à la qualité du jeu.

Kika

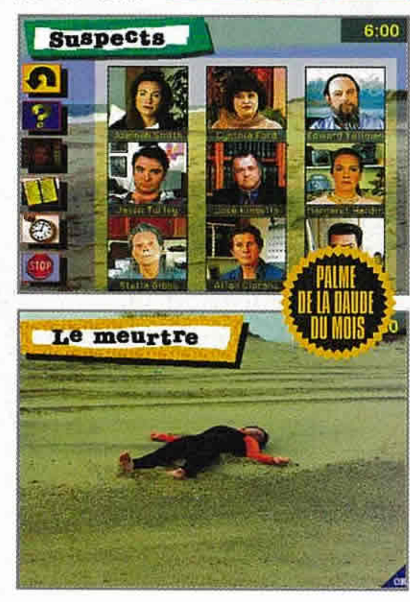
PALME DE LA DAUDE DU MOIS

CONFIGURATION MINIMUM 486 DX66
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR LUCASARTS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1

Qui voulait la mort de Brad le surfer ?

40 TECH. | 41 DESIGN | 42 INTÉRET

Enquête à la con - Petits joueurs - PC CD-Rom



Mais qui a bien pu vouloir la mort de Brad, ce sympathique ch'ti gars originaire de la plage de Surfside ? On ne sait pas, mais à la limite on s'en fout un peu, vu l'enquête pourrie que nous propose ce vague jeu. En gros, vous passerez votre temps à regarder des séquences Quicktime minables, jouées par des acteurs non moins lamentables. De plus, le temps est limité, ce qui vous oblige à faire des choix parmi les personnes que vous interrogerez. À la limite de l'excrément de babouin, ce jeu est à reserver aux autistes en stage d'apprentissage de la vie réelle. Brad, j'vais te dire un truc, j't'ai toujours détesté et je suis bien content que tu sois enfin crevé. Saloperie, va. Bon ok, j'avoue, c'est moi le coupable.
Une catastrophe à tous les niveaux : graphique, technique, intérêt.

Fishbone

CONFIGURATION MINIMUM 486 DX2/66
ÉDITEUR ALSYD
DÉVELOPPEUR CREATIVE MULTIMEDIA
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1

Elbow Tennis



Jeu de Tennis - Tout public - PC CD-Rom

C'est un tout petit jeu, très simple, qui tourne vite et bien sous Windows. Vous n'y trouverez aucun nom de joueur ou de tournoi célèbre : les licences, ça coûte des ronds. Mais l'important, c'est avant tout que le jeu soit marrant, et c'est bien le cas. Avec les flèches pour bouger et les touches Alt et Ctrl pour contrôler les coups, la prise en main est immédiate au clavier comme au pad. Le problème, c'est que ce jeu est inférieur à Roland Garros, testé le mois dernier. L'ordinateur joue moins bien (surtout en double), les sprites patinent un peu, leurs déplacements sont bizarres et on ne peut pas courir. Et puis, y a un truc gênant, c'est que le perso qu'on joue tire automatiquement quand la balle passe à sa portée. Cela donne le sentiment de ne pas maîtriser le jeu. Donc, c'est pas mal, mais y a mieux. Alors tant pis, on l'oublie.

monsieur pomme de terre



CONFIGURATION MINIMUM 486 DX4 100
EDITEUR GOTO
DEVELOPPEUR GOTO
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 4

Jack Nicklaus 4

75 TECH. | 75 DESIGN | 70 INTÉRET

Golf virtuel - Critiques d'art - PC CD-Rom

Réalisé par Cinematronics, Jack Nicklaus 4 rassemble tous les artifices à la mode : graphisme haute résolution triste mais propre et rapide, survol des parcours avec commentaires roboratifs, vues multiples mais inutiles puisqu'on ne voit plus la balle, le multijoueur sur Internet et, plus original, un éditeur de parcours pour créer ses propres champs de bataille. JN4 comprend cinq parcours intégrés et chacun de vos coups sera sanctifié par une remarque juste mais chevrotante de l'ami Jack. Bref, malgré l'éditeur, JN4 est un peu en-deçà de ses concurrents directs, d'autant plus que le comportement de la balle (qui semble s'engluer lorsqu'elle roule) est assez surprenant, les bruitages catastrophiques et l'aspect pédagogique peu exploité.

lansolo



CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90
EDITEUR ACCOLADE
DEVELOPPEUR CINEMATRONICS ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX -
NBRE DE JOUEURS -

Actua Golf 2

70 TECH. | 60 DESIGN | 64 INTÉRET

Truc de golf - Critiques d'art - Cray XMP

Hum, et comment faites-vous donc, M. l'homme le plus golf du monde, pour gâcher tant d'options intéressantes par une réalisation graphique pitoyable ?"
- "Aaaah, mais pas du tout ! Actua Golf 2 est le chef-d'œuvre. Ces fonds d'écran aux pixels fort gros et laids, ces arbres digitalisés en 16 couleurs saccadés mais animés par la brise légère, ces joueurs en 3D temps réel aux membres déstructurés correspondent à ma vision d'une esthétique golfesque d'avant-garde."
- "Mais dites-moi, pensez- vous vraiment que le public est prêt à un telle révolution ? Le jeu en réseau, par Internet, les différents réglages de la météo, les modes Amateur et Pro, l'incroyable résolution de 1600x1200 en huit (8) couleurs auraient pu suffire à tous les golfeurs pécéistes". - "Fi, monsieur, de vos insultes narquoises. L'homme le plus golf du monde est un artiste maudit, mais un vrai créateur."

lansolo



CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM
EDITEUR FUNSOFT
DEVELOPPEUR GREMLIN
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 4

Machine Hunter

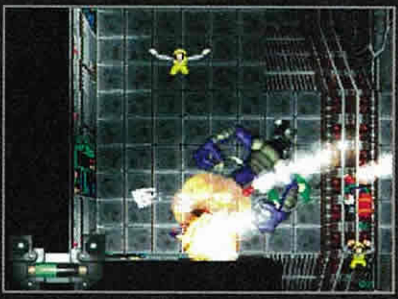
63 TECH. | 65 DESIGN | 62 INTÉRET

Arcade - Tous joueurs - PC CD-Rom

Courir comme un rat de laboratoire en tirant sur tout ce qui bouge n'a jamais été valorisant. C'est pourtant ce que nous propose Machine Hunter. Ce jeu se présente comme une succession de niveaux, avec sauvegarde autorisée seulement à la fin desdits niveaux. On pourrait l'assimiler à un jeu sur console, la qualité en moins. Sa particularité, la vue de dessus, occasionne quelques frayeurs sur votre héros. Techniquement, la fluidité du jeu est remarquable. La caméra rotative la rend d'autant plus impressionnante. Le joueur doit courir, ne jamais rester immobile. Les mouvements sont limités eux aussi au strict minimum : tout droit, en arrière, gauche et droite. Le graphisme manque d'étincelle. Encore un soft qui ne restera pas dans les annales.

Kika





CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 100 MHZ
EDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DEVELOPPEUR EUROCOP ENTERT. SOFTWARE
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS
NBRE DE JOUEURS 1

Jetfighter III



Scénario-disk - Fans de simulateurs de vol - PC CD-Rom

Tiens, un data-disk pour Jetfighter III. À l'époque, Iansolo l'avait atomisé parce qu'il ramait sur P166. Du temps est passé et la curiosité m'a poussé à re-tester le jeu sur le superbe Pentium 200, 64 Mo de RAM, carte Matrox Millenium que possédait Bob Arctor avant que les huissiers ne le saisissent. Incroyable, le jeu est encore très saccadé. Alors, que dire de ce data-disk ? Qu'il propose deux nouvelles campagnes (soit 70 missions), 8 millions de km² de nouveaux paysages et un nouvel avion, le F-14 Tomcat, de nouveaux objets, un aérodynamisme amélioré. Rien à battre. Les développeurs ont eu la flemme de se fendre d'un patch 3Dfx ou Direct 3D pour cet add-on, qu'ils retournent à leur sieste et que leur jeu retourne à l'oubli.

monsieur pomme de terre



CONFIGURATION MINIMUM
TRI PENTIUM PRO 666
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **MISSION STUDIO**
TEXTES ET VOIX **EN ANGLAIS**
NBRE DE JOUEURS **1**

Super Bubsy

50 | 30 | 40 — TECH. | DESIGN | INTÉRÊT

Plates-formes - Polytechniciens - PC CD-Rom

Pouet-Pouet le renard est bien embêté : il a glissé sur Prout-Prout la banane. Mais gare et méfiance, car Glou-Glou la rivière. Poulpy le poulpe est très méchant aussi. Super Bubsy, super suite de Bubsy, est un jeu de plates-formes en approximativement une ou deux dimensions. Un soft qui cible un public trop souvent négligé car sous-équipé en PC : les algues. Justice est donc faite aux algues.
Dernier détail important : désinstaller Super Bubsy est très relaxant.

monsieur pomme de terre



CONFIGURATION MINIMUM **486 DX4 100**
ÉDITEUR **ACCOLADE**
DÉVELOPPEUR **ATI**
TEXTES ET VOIX **EN ANGLAIS**
NBRE DE JOUEURS **1**

Real ATC

70 | 75 | 80 — TECH. | DESIGN | INTÉRÊT

Voix off et aéroports - Fans de FS 5 & 6 - PC CD-Rom

Éditeurs du célèbre FSFX qui améliorait grandement les textures de Flight Simulator 5 et proposait deux nouveaux avions, Papa Tango, société à l'acronyme flatulent et chirurgien esthétique non officiel de FS, vient de sortir Real ATC. Ce dernier propose de plusieurs modules permettant de recréer un semblant de réalisme sonore dans Flight Sim en ajoutant un fond radio permanent pendant le vol (Ksss... yeah... Kssss... rodger....). On trouvera aussi 20 000 nouvelles "aventures" qui ne sont en fait qu'une suite d'assistances sonores émanant de la tour de contrôle, ainsi que de nouveaux avions et aéroports, dont celui de Stuttgart que les spécialistes de simulo-architecture estiment comme étant l'une des meilleures modélisations. Un nouveau petit plus pour Flight Simulator 5 et 6.

Bob Arctor



CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 133 MHZ**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **PAPA TANGO**
TEXTES ET VOIX **EN ANGLAIS**
NBRE DE JOUEURS **N.C.**

Counter Action

65 | 70 | 60 — TECH. | DESIGN | INTÉRÊT

C&C-like au Goulag - Tous joueurs - PC CD-Rom

Bon, que dire de ce wargame de la Deuxième Guerre mondiale en temps réel, si ce nest qu'il est simpliste, passablement ennuyeux et de facture russe ? Peut-être est-ce le résultat d'une commande passée il y a huit ans par un maréchal à la retraite, pour ses petits enfants. Peut-être est-ce aussi à ce jeu qu'on les obligeait à jouer dans les goulags. Toujours est-il que Counter Action n'amuse pas des masses, avec ses trois commandes : attaquer, bouger, ravitailler.
On notera toutefois, au passage, la très bonne facture des décors et des sprites. Avec une petite année de plus de développement, peut-être aurait-on pu voir un concurrent rouge de Close Combat.

Bob Arctor





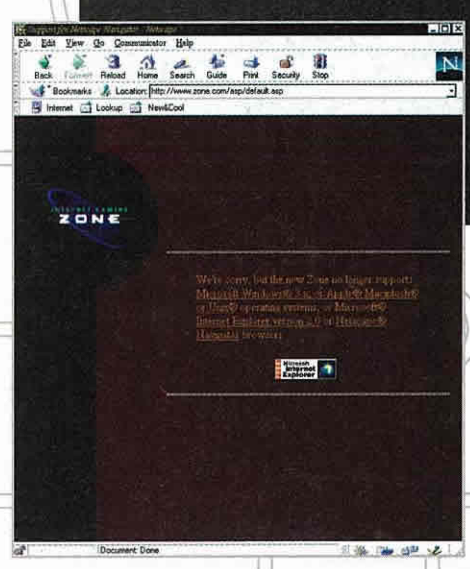
CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 100 MHZ**
ÉDITEUR **MINDSCAPE**
DÉVELOPPEUR **NASHI IGRY ENTERT. (EX-URSS)**
TEXTES ET VOIX **EN ANGLAIS**
NBRE DE JOUEURS **1**



NET NEWS

Billou fout sa zone

"... Nous sommes désolés mais la nouvelle Zone ne supporte plus Microsoft Windows 3.x, les systèmes d'exploitation Apple, Macintosh et Unix, Microsoft Explorer 2.0 ou l'ensemble des browsers de chez Netscape." Cette phrase surréaliste figure bel et bien sur www.zone.com qui a le mérite d'être gratuit, à défaut d'être exploitable par autre chose que Microsoft Explorer 3 ou 4 sous Windows 95 (et Communicator 4 qui gère Active X). On se fait pas trop chier, chez Microsoft, en ce moment.



Salle de jeu



Le concept des salles de jeu en réseau commence à se développer. Le principe est simple : imaginez que vous n'ayez pas d'ordinateur... non ? Bon, imaginez quelqu'un qui n'a pas d'ordinateur. Ce louche individu peut entrer, par hasard ou tout à fait sciemment (peut-être sait-il quand même que les ordinateurs existent), dans un lieu de débauche où il pourra s'essayer, en compagnie de quelques-uns de ses semblables, à Red Alert, Warcraft, Duke3D, Syndicate , M.A.X., la série des Doom ou bien d'autres encore, via les quelque dix PC (généralement de puissantes bécanes) connectés en Ethernet... En moyenne, les tarifs vont de 30 à 45 francs de l'heure avec des formules d'abonnement pour peu qu'on tienne à dormir là-bas. Au lieu de faire un banc d'essai de sociétés commerciales, on va vous parler d'une salle qui vient juste d'ouvrir et dont le gérant à daigné nous écrire. Et puis, c'est à Carcassonne, alors si vous trouvez ça nul, il faudra encore vous taper 600 kilomètres pour venir nous casser la gueule (on habite à Clichy Cedex). Le bon plan total, donc.



Malheureusement, Fabrice Sergent, propriétaire distrait de l'endroit, a oublié de nous envoyer l'adresse et le numéro de téléphone de ladite salle. Mais on peut vous filer l'e-mail du gars : alerte_rouge@cbhouse.fr et l'adresse de la homepage au : http://www.aude.com/AlerteRouge/ .

Low-tech

LICENSE THIS GAME FOR YOUR SITE
DIGITAL PLANET'S
GUESS-A-SKETCH™
A new online multiplayer party game.
2 minute timer. Answer fast, score more !
How to play:
•To join a session, type in a user name and press enter.
•To chat or to guess the secret word, type your message and press enter.
•To draw, click the "let me draw next" button to place your name in the que.
•If a player guesses the word both the artist and the guesser get points.
•Each game is ten rounds long. Each round has a 2 minute time limit.
•When it is your turn to draw you receive the secret word.
•If you are unsure of what these art tools do, click here.

Vous n'avez pas Diablo, Quake ou Red Alert ? Votre modem est lent, votre provider est polio et votre femme a foutu le camp avec le voisin, un scientifique spécialiste de l'antimatière ? Bon, qu'à cela ne tienne. Branchez-vous sur Internet et votre vie de solitaire vous offrira le comble du bonheur, parce que vous pourrez aller jouer contre d'autres adversaires et ceci sans quitter votre Web Browser. Demandant parfois un soft pouvant parler en javanais scripté, un plug-in shockwave ou encore un plug-in Vrml 2 (donc en 3D).

Et hop ! Un jeu de tank à plusieurs au : http://nowtv.com/vrml/tankbattle/index.htm
Et hop ! Un adversaire au backgammon au : http://www.games4all.com/en/games/
Et hop ! Un télécran débile à deux au : http://showcase.digiplanet.com/guessasketch.html
Et hop ! La page de happy-puppy, pour encore plus d'adresses : http://happypuppy.com/games/w3games.htm





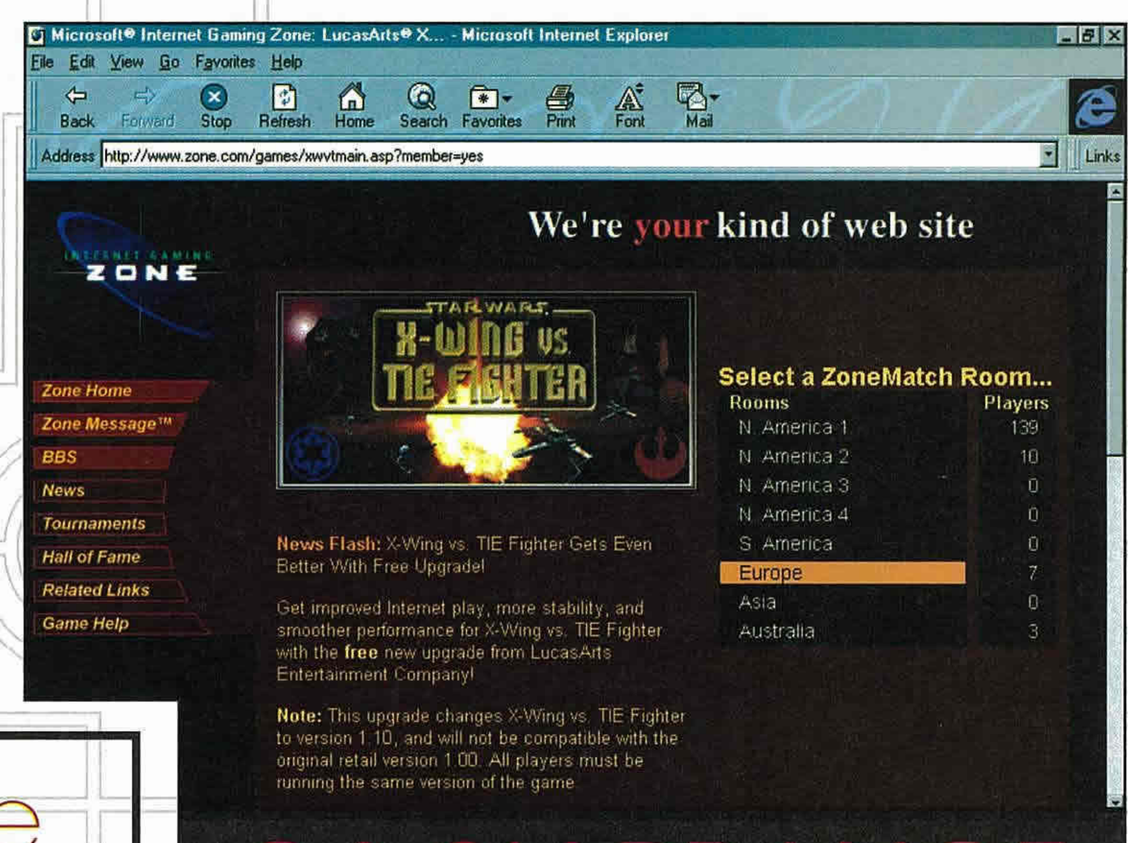
Vous n'avez pas lu la news du jour sur www.joystick.fr et c'est bien fait pour vous ! Vous avez manqué là une bonne occasion d'être bêta-testeur d'Urban Assault qui est un nouveau jeu de combat futuriste en temps réel, en 3D isométrique et en réseau, et tout et tout. Mais bon, maintenant, c'est trop tard et, moi, j'y jouerai tous les soirs en pensant à vous et je vous raconterai... C'était sur : http://www.urbanassault.com/

Polio Online





Un très amusant portrait du joueur en réseau de base à été dressé sous la forme d'une F.A.Q. sur un site Internet qu'il faudra consulter à tout prix, à moins d'entrer dans l'une des catégories décrites (moi, je rentre dedans) et d'être dénué de tout humour, car tout ceci est bien sûr pour rire.
Homepage sur les polios : http://www.mygale.org/02/obaroche/faq.htm



ÇA S'ARRANGE PAS SUR IGZ

Voulant donner une seconde chance à X-Wing vs Tie Fighter (intéressant en local, mais pitoyable sur le Net), nous avons téléchargé le patch 1.1 censé améliorer la stabilité des parties Internet. Que dire ? L'accès à l'Internet Gaming Zone est de plus en plus lent. Le secteur Europe devait permettre de trouver plus rapidement des joueurs dotés d'une bonne connexion, mais c'est dans les faits assez rare. Oukilé, le point vert, oukilé ? C'est vraiment pénible, ces points verts qui passent au rouge dès qu'on démarre le jeu. Bref, XvT sur IGZ, c'est au mieux un deathmatch à deux. Pour obtenir de meilleures performances, il faut faire serveur soi-même et donner son adresse IP aux autres joueurs. Très, très décevant.

Ligues de jeux en réseau : Overgame qui tue la mort !

Le site d'Overgame, bien qu'il soit commercial, est rempli d'une foultitude de choses du plus grand intérêt pour le jeu en réseau. Outre le fait qu'il propose des links avec des guildes en réseau de nombreux jeux, il offre aussi la possibilité à tous les joueurs francophones d'être répertoriés dans un grand annuaire (qui commence à être fourni). À la fois complément et alternative de Kali, ce dernier offre un classement par départements et par pays (Belgique, Luxembourg, Monaco, Québec, Suisse) des joueurs avec leur e-mail pour pouvoir les contacter, ainsi qu'une liste des jeux en leur possession. Ah oui, j'ai failli oublier : Overgame est en train de traduire gracieusement Kali en français et propose dès maintenant le paiement du logiciel sans avoir besoin de sortir sa carte visa (et de flipper à cause de la sécurité). Comme Kali est trop bien et qu'Overgame ne se sucre pas au passage (149 F TTC), ça vaut vraiment le coup de sauter le pas du paiement de shareware.



Hôpital mondial

N'en déplaise aux grincheux mal informés qui prédisaient qu'on ne le trouverait jamais — ou en tout cas pas avant quelques mois —, le patch de Theme Hospital pour le jeu réseau, qui corrigera aussi quelques bugs et améliorera le jeu en solo, est disponible sur la homepage de Bullfrog (un demi-million de visiteurs depuis sa création) au : http://www.bullfrog.co.uk/themedownload.html et accessoirement, on le trouvera sur le CD du mois.



Développeur : Origin

Editeur: Electronic Arts

50 000 joueurs !

Ultima Online

Embarquement immédiat pour la planète Britania





Chez Origin, l'effervescence est à son comble, comme à la veille du lancement d'un engin spatial : à l'occasion de l'E3, Ultima Online va s'ouvrir aux bêta-testeurs du monde entier. L'heure est donc venue de faire le point sur ce projet, l'un des plus ambitieux depuis l'invention du jeu vidéo.

Tout le monde se souvient du film "Mondwest" avec Yul Brynner*. Nous ne sommes plus très loin de cette fiction avec ce que nous promet Ultima Online : un jeu de rôles à l'échelle d'une planète, une partie qui durera des années sans jamais s'arrêter. Du monde entier, des milliers de personnes pourront se connecter pour y vivre une vie nouvelle. Vous entrerez dans la peau d'un guerrier, d'un mage, d'un voleur, et en fait, dans la peau de qui vous voudrez (marchand, boulanger, bouffon, fermier, gigolo, politicien, pilier de bar, assassin, escroc, chasseur de primes, chanteur de charme...), avec comme uniques limites celles de votre imagination. Que faire de votre vie ? Partir à l'aventure, bien sûr, mais aussi construire votre maison, cultiver votre jardin, créer votre propre milice. Et pourquoi ne pas envisager une carrière de cannibale ? De tueur de vaches ? D'esclavagiste ? Fonder une secte de nécromanciens ou une colonie de nudistes ? Trois cents guildes se sont déjà créées sur Internet qui trament des alliances, se déclarent des guerres, ébauchent des gouvernements... Des milliers de colons s'excitent, la tête pleine de rêves, impatients de débarquer sur un continent vierge.



UNE PLANETE VA NAITRE

Britania sera une planète de 180 millions de pieds carrés. Il faudra dix heures pour la traverser à pied d'un pôle à l'autre (ça peut sembler très impressionnant, mais une fois converti en système métrique, ça ne fait plus que quatre petits kilomètres carrés). Tous vos fantasmes pourront être assouvis dans ce monde de légendes et d'aventures épiques où mourir ne sera ni grave, ni définitif. Eldorado où l'on pourra argumenter ses discussions avec Bob Arctor d'un généreux coup de hache dans la gueule, où les dieux vous répondront par e-mails et accompliront des miracles autrement plus spectaculaires que la multiplication des petits pains au lait. Une première crainte me tenaille soudain : Ultima Online s'annonce envoûtant à tel point qu'il risque d'envoyer quelques esprits fragiles directos à l'asile.

ECOSYSTEME ET ERREURS SYSTEME

Le monde d'Ultima Online s'autorégulera exactement comme un écosystème. Une flore, une faune, des monstres, des tribus et des personnages aux diverses motivations seront dirigés par l'ordinateur central. Chaque être "vivant" sera doté d'une intelligence artificielle propre. Toutes ces entités seront interdépendantes. Prenons un exemple : pris de colère, un dragon crache ses flammes sur un pauvre goblin qui passait par là. Cela met le feu à un champ et l'incendie exter-

** Mon second chauve préféré après Bernard Darniche.*

Des milliers de colons s'excitent, la tête pleine de rêves, impatients de débarquer sur un continent vierge.

mine tous les lapins qui y pullulaient. Or, lesdits lapins constituaient la nourriture de base du dragon. Motivé par la faim, le monstre devienu entreprenant prend la vilaine habitude de croquer les paysans du coin. Le chef du village s'alarme, décide d'en finir avec cette sale bestiole et fait savoir dans les villes voisines qu'il cherche des bras musclés pour le débarrasser du gourmand reptile. C'est ainsi qu'en permanence, de mini-scénarios s'autogénèreront sur Britania. Nombre de sceptiques proclament qu'un système aussi complexe ne pourra jamais fonctionner sans accrocs. Le bêta-test sera là pour le vérifier.



VOYAGER À POIL ENTRE LES MONDES PARALLELES

Le plus gros problème technique auquel les développeurs d'Ultima Online ont été confrontés, c'est la capacité des serveurs. Au départ, le jeu ne ne devait abriter que 3 000 joueurs. En décembre, 30 000 personnes posaient leur candidature et on estime aujourd'hui à 300 000 le nombre d'abonnés potentiels. La solution qui s'est imposée a été de diviser Britania en mondes parallèles, chacun pouvant abriter 3 000 joueurs (la capacité d'un serveur). Origin dispose aujourd'hui de 28 serveurs, et envisage de loger environ 50 000 abonnés pour commencer. Chaque serveur contiendra un Britania, géographiquement similaire aux vingt-sept autres, miroir des autres serveurs. Mais il sera possible de voyager entre ces mondes.









Des portes dimensionnelles s'ouvriront lors de conjonctions de lunes précises. Passer à travers ces portes catapultera le voyageur dans un autre serveur, mais toutes ses possessions matérielles, y compris ses fringues, resteront dans son monde d'origine. Il lui faudra alors repartir à zéro, à poil, dans un monde inconnu, comme ce grand débile de Schwarzy dans "Terminator".

VIVRE, MOURIR, REVENIR...

Dans Ultima Online, mourir sera embêtant, mais rarement irréversible. Un personnage décédé laisse sur place son enveloppe charnelle et ses possessions, pour devenir un fantôme incorporel et invisible. Plus possible de discuter avec les gens. Vous aurez beau taper du texte, tout ce que les autres "entendront", ce seront des : "ouh... ouh..." venus de nulle part. Seuls les personnages (joueurs humains ou ordinateur) disposant de la faculté de "parler avec les morts" comprendront ce que vous leur direz. Mais la mort présentera aussi quelques avantages : sous forme de fantôme, vous pourrez traverser les murs et espionner tous les lieux que vous désirerez, à condition bien sûr qu'ils ne soient pas magiquement protégés contre ce genre d'intrusion. Pour revenir à la vie, il faudra contacter un guérisseur, ou tout autre personne disposant d'un sort de résurrection, ou encore vous rendre dans des lieux magiques particuliers.

DEJA UNE LEGENDE

Nombreuses sont les anecdotes et rumeurs qui circulent sur le jeu et ses premiers essais quasi confidentiels. On sait que Richard Garrioth, et lui seul, y incarnera Lord British, son alter égo virtuel depuis le premier Ultima. Celui-ci a avoué avoir discuté pendant deux minutes avec un autre joueur lors d'un alpha-testing avant de se rendre compte qu'il s'adressait à un personnage joué par l'ordinateur. Car Ultima Online comprend un interpréteur de syntaxe : pour s'adresser à des entités dirigées par l'ordinateur, il suffit de taper des phrases (en anglais, évidemment) exactement comme pour converser avec un joueur humain. Je demande à voir. Il serait d'ailleurs prévu à terme de créer des villes dans lesquelles d'autres langues que l'anglais seraient parlées.

Toujours à l'occasion d'un alpha-test, un conflit global se serait soudain déclenché, engageant la quasi-totalité des forces armées de Britania dans un génocide qui décima 80 % des créatures et des joueurs. Mais une fois l'apocalypse passé, l'écosystème de Britania se serait régulé de lui-même pour en revenir à un équilibre des puissances. La bataille fut paraît-il tellement épique que certains joueurs survivants décidèrent d'abandonner le glaive, ouvrant des tavernes ou parcourant le monde pour narrer leurs aventures.

ET SOUDAIN, UN DOUTE ME VIENT...

Sur le papier, Ultima Online est précisément le jeu que j'attends depuis dix ans (et qu'à l'époque, je ne pensais pas voir de mon vivant). Mais il faut tempérer son enthousiasme : le projet est aussi grandiose que casse-gueule. Comment faire pour éviter cette plaie que sont les hackers ? Ces tricheurs imbéciles polluent déjà Battlenet où il devient impossible de jouer à Diablo sans se faire carboniser par un magicien invulnérable. Idem pour Interstate. Mais il s'agit dans ces deux cas de parties ponctuelles qui ne durent que quelques heures. En ce qui concerne Ultima Online, il faudra surveiller une partie dans laquelle de milliers de joueurs seront engagés, une partie qui ne s'arrêtera jamais.



Autre source de scepticisme : le scénario. Il y aura deux grandes quêtes à accomplir dans Britania. La première consiste à récupérer des gemmes à travers tous ces univers parallèles et la seconde reste encore un secret d'État. À côté de ces deux quêtes principales, une multitude d'autres scénarios sont déjà écrits et seront renouvelés en permanence par une équipe d'Origin qui ne bossera que là-dessus. Et en plus de tout cela, l'écosystème de Britania génère naturellement de mini-aventures. Mais l'univers d'Ultima Online sera-t-il réellement assez riche pour distraire, des mois durant, 3 000 joueurs par serveur qui y passeront tout leur temps ? Dernier point d'interrogation, aussi énorme que ma bourse est plate : combien cela coûtera-t-il ?

Bien des réponses à ces questions émergeront du bêta-test. Au moment où vous lirez ces lignes, le site sera ouvert et nous y gambaderont. La devise d'Origin est : "Nous créons des mondes". C'est mégalo, mais apparemment vrai. Rendez-vous est donc pris pour septembre, pour vous montrer nos photos de vacances. Au programme cet été : camping chez nos amis les trolls.

Pour en savoir plus

Le site officiel d'Ultima Online
www.owo.com/

Le meilleur lien avec tous les autres sites
ultima.scorched.com

Les Templiers, la plus ancienne guilde française
www.mygale.org/09/ultima/menu.html

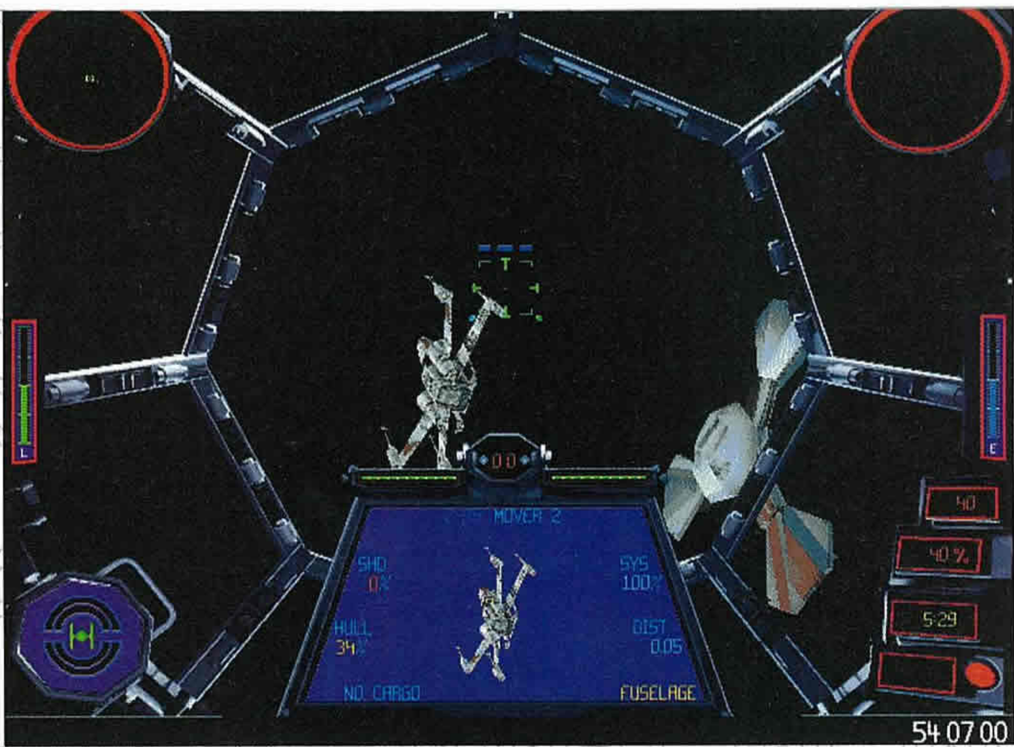


Lutécia, l'autre grande guilde française
www.chez.com/uol/

Grand merci à Mindflayer... j'te revaudrai ça, gars, et rencard sur Britania.



Kali, vénéré des adeptes de la castagne à plusieurs, offre des possibilités quasi miraculeuses à qui sait l'invoquer. Mode d'emploi.



Un été sous le signe de KALI

Avec son nom de déesse hindoue, Kali est un programme qui vous permet de jouer via Internet comme si vous étiez en réseau local. Pour jouer grâce à Kali, il vous faut un logiciel client (vous trouverez sur le CD la dernière version de Kali pour Windows 95), une connexion Internet par modem minimum 28800 (oubliez les réseaux d'entreprise) et, déjà installées sur votre machine, les versions complètes des jeux auxquels vous voulez jouer (ou des versions démo permettant le jeu en réseau, comme vous en trouverez sur le ouaib de Joy, rubrique Kali)

Mais attention : autant Kali est un logiciel qui circule librement sur Internet et dans les CD de magazines, autant toutes les versions que vous pourrez trouver sont limitées dans le temps. Comment ? C'est simple : sans numéro d'identification, vous ne pourrez utiliser aucune de ces versions plus de quinze minutes d'affilée. Pour acheter ce numéro d'identification aux développeurs du logiciel (valable sur toutes les versions de Kali, passées comme futures) et le recevoir sous 24 heures par e-mail, il ne vous en coûtera que la modeste



somme de 20 dollars (environ 120 francs) et une connexion sur www.kali.net. Et pour être à jamais débarrassé de la limite des quinze minutes, il ne vous restera plus qu'à saisir ce numéro d'identification dans la section File/Settings de Kali 95.

MODE D'EMPLOI

Mais passons aux travaux pratiques : une fois que vous avez installé Kali 95 sur votre disque dur, une fois que vous avez installé les jeux auxquels vous voulez jouer (si tant est qu'ils intègrent le protocole IPX) et que vous êtes fin prêt pour votre premier affrontement interplanétaire, connectez-vous chez votre provider Internet, puis lancez le programme Kali 95.

La parano du nuke

Dans le chapitre de la répression du petit banditisme et de la délation de son voisin, on trouve sur la homepage de Kali toutes les explications et les outils pour se prémunir contre le nouveau fléau du coin, le "nuke" (une sorte de malédiction que quelqu'un qui ne vous aime pas lance à votre Windows pour le faire planter a 15 kilomètres de distance – mais était-ce bien nécessaire ?).
Ce qui est amusant, c'est que le plaisantin en question doit nécessairement connaître votre IP pour s'amuser à vous "nuker" jusqu'à l'O.S. Or, sur Kali, ces précieux numéros s'échangent aussi facilement que des images Paninis dans une cour de récré. Alors une courte mais intense vague de suspicion à sévi quelque temps sur le serveur multijoueur, jusqu'à ce que le patch pour se prémunir de la malédiction et le soft pour identifier le malveillant connecté soient disponibles. Comme ça, on connaît les coupables et on reste entre gens bien. Tout va pour le mieux sur le plus gentil des réseaux...

BONS BAISERS DE

HOLIDAY ISLAND

SURFER SUR LES CHIFFRES,

BAIGNER DANS LES AFFAIRES

ALLER À LA PÊCHE AUX CLIENTS

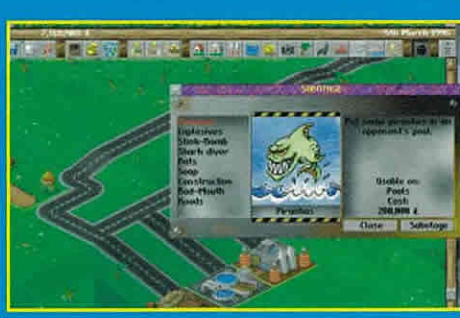
Sunflowers
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

BRONZER À LA LUEUR DES ECRANS D'ORDINATEUR

FAIRE DES BARBECUES AVEC LES HÔTELS CONCURRENTS

LES VACANCES NE SONT PAS DES VACANCES POUR TOUT LE MONDE !!







PC CD-Rom
Jeu en version française intégrale

ENFIN UNE SIMULATION DE CLUB DE VACANCES

Sunflowers
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE
Distribution exclusive ECUDIS



Ping

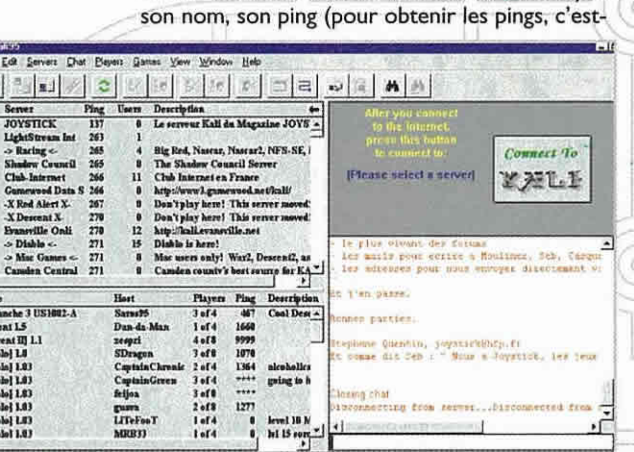
Certains jeux supportent plus ou moins bien le ping, ou le temps de transmission des données (pour mémoire, l'équipe de développement de Kali conseille de jouer avec ceux dont le temps de réponse est inférieur à 500). Donc à moins que vous jouiez en permanence sur le channel Joystick, où les pings avoisinent comme de bien entendu les températures les plus basses, sélectionnez vos camarades avec soins et, si vous hostez, n'acceptez jamais quelqu'un avec un ping élevé et ceci, même au nom de la grande solidarité envers les étrangers. Sachez toutefois que des jeux à la programmation d'excellente facture comme EF2000 et A10 Cuba supportent des pings élevés (1000). C'est pas le pied mais si vous jouez à travers un telnet en Afrique, ça peut servir. Certains autres jeux sont particulièrement desservis par un ping élevé. C'est notamment le cas de Mechwarrior 2, Diablo et Redneck Rampage, où vous aurez parfois l'impression de jouer avec des crétins du feuilleton "Star Trek" s'amusant à se téléporter.

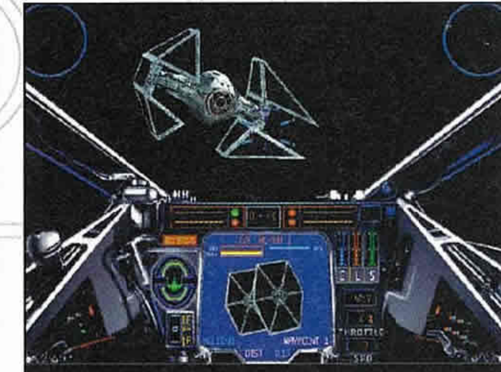


Une première fenêtre vous demande d'enregistrer vos coordonnées : ce sont des informations que pourront consulter vos adversaires du monde entier (le bouton du bas, "serial number", ne vous concerne pas tant que vous n'avez pas payé vos 20 dollars).
Une deuxième fenêtre s'ouvre ensuite, qui vous propose de scanner votre ou vos disques durs à la recherche des fichiers .EXE des jeux installés sur votre machine. Kali reconnaît ainsi les chemins qui lui permettront de lancer vos jeux quand, par la suite, vous voudrez rejoindre une partie.

OUVREZ LES FENETRES

Une fois accompli ces formalités, Kali 95 s'ouvre sur trois fenêtres.
La fenêtre en haut à gauche recense tous les serveurs Kali en fonctionnement dans le monde entier. Pour chacun de ces serveurs, vous voyez son nom, son ping (pour obtenir les pings, c'est-à-dire le temps d'un aller-retour entre chez vous et chaque serveur, qu'on choisira évidemment le plus petit possible, allez dans le menu "Servers" et choisissez la commande "Ping All Servers"), son nombre d'utilisateurs à l'instant T et sa description. Pour en rejoindre un, il suffit de double-cliquer sur sa ligne (à titre d'information, l'adresse IP du serveur Kali de Joystick est : 194.158.96.44).
La fenêtre en bas à gauche présente un certain nombre de parties en cours. Pour en rejoindre une, il suffit de double-cliquer sur sa ligne.
La fenêtre en bas à droite retranscrit toutes les commandes effectuées par le logiciel.





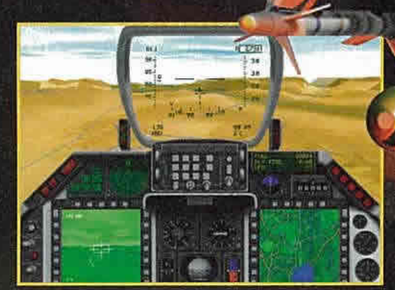
L'HEROISME CHEVILLÉ AU CORPS

- Un jeu réalisé par l'Editeur d'Apache Longbow connu pour ses simulations ultra-réalistes.
- Des animations époustouflantes et très détaillées.
- Un mode Arcade pour les novices à la recherche de combats rapides et excitants, et un mode Simulation pour les fans à la recherche de sensations de vol très proches de la réalité.
- Plus de 100 missions palpitantes dans 3 zones de guerres (Chypre, Corée, Israël).
- Toutes les options nécessaires au pilotage et à l'armement : un affichage tête haute, un affichage multifonctions et un radar dans le cockpit, un choix important d'armes (missiles, rayons infrarouges, lasers, bombes en rafales...).
- A 2 joueurs, vous pourrez être le pilote, le copilote, ou vous affronter.
- Jusqu'à 16 joueurs en réseau, modes Deathmatch ou combat en équipe.

F-16 FIGHTING FALCON ®

VOUS NE LACHEREZ PAS VOTRE JOYSTICK !









Bientôt disponible !











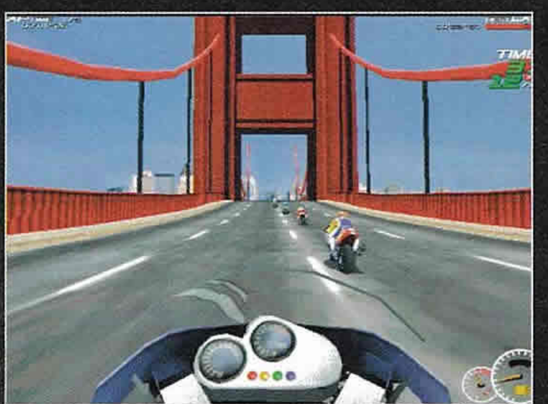
S'y retrouver sur Kali

Bon, vous avez un peu envie de voir ce que Kali donne ? Pour trouver des parties de Command & Conquer, Warcraft, ou Descent, c'est assez facile : il suffit de cliquer au hasard sur pratiquement n'importe quelle channel. Cool. Mais pour des produits moins grand public mais tout aussi intéressants, comment s'y prendre ? La première solution consiste à surveiller avec la dernière version de Kali les jeux en cours dans la fenêtre du bas en utilisant les filtres. Mais le jeu qui vous intéresse ne s'y trouvera peut-être pas, alors il faudra se taper les channels une à une pour espérer rencontrer des joueurs. Voici tout de même une liste bien modeste de channels où l'on trouve souvent des adversaires pour jouer sur quelques "raretés".



Where To Race

C'est ici que les amateurs de jeux de course se verront combler en se ramassant les platanes en pleine tronche à Need for Speed II, Nascar II et Moto Racer.





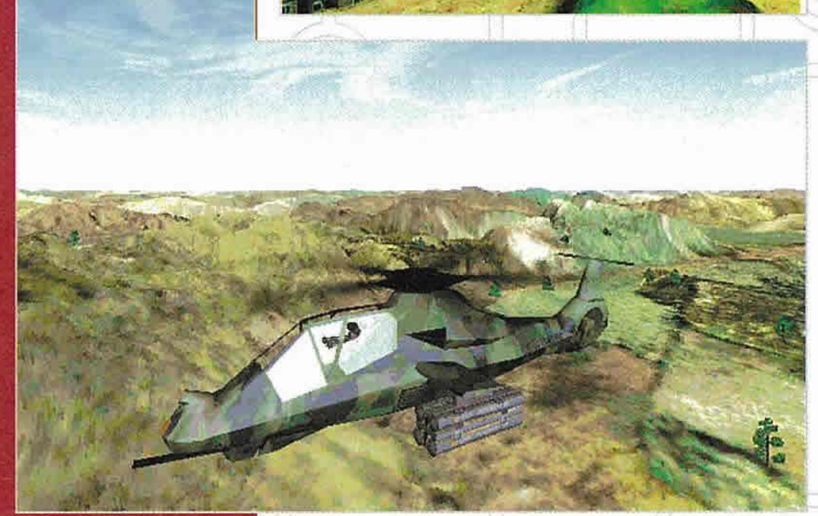


>Flight<



Sur celle-ci, on trouve une bonne brochette des fous de simulateurs. On y joue à A10 Cuba, EF2000 Tactcom, SEF2000, Su-27, Warbirds, US-Navy Fighters 97, F22 lightning II, Topgun, F18 Hornet III, et Comanche III.





PETE SAMPRAS TENNIS 97™

LE JEU OFFICIEL DU CHAMPION DU MONDE EN TITRE









- Graphismes réalisés en 3D temps réel et joueurs créés grâce à une réelle motion capture - une première sur PC.
- Intelligence artificielle évolutive qui permet à votre adversaire de s'adapter à votre propre jeu.
- 22 joueurs professionnels à affronter au cours de 8 tournois internationaux, et sur toutes les surfaces.
- Jouez jusqu' à 4 joueurs en simultané sur un PC (clavier, joypads ou combinaison des deux).



PC CD ROM
WIN'95 & DOS

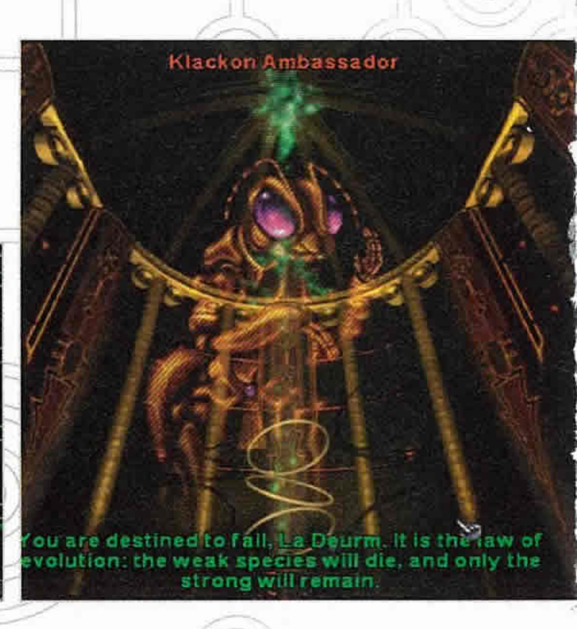


Club-Internet

Sur cette channel française qui jouit d'excellents temps de ping, vous pourrez trouver en permanence une douzaine de joueurs au minimum qui entre une partie de Duke, Warcraft 2 et autre Doom, prendront parfois le temps de s'essayer à Master of Orion II, Tetrinet ou même Warbirds.



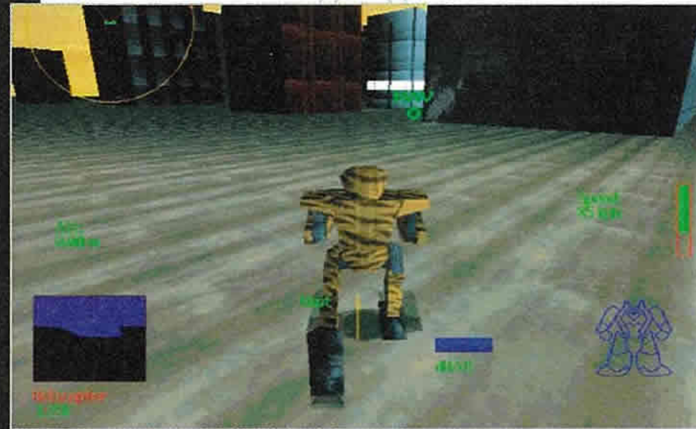




Net MechII (grand council)

Offrira des pings respectables et permettra d'affronter une trentaine de personnes assises en permanence dans leur engin de mort pour vous enseigner les mille et une tactiques de Mechwarrior et Mechwarrior 2, avec Netmech DOS ou 95.





Kali Japan

Pour les plus courageux d'entre vous, on trouvera un grand nombre d'amateurs de Civ.Net et de Virtua Pool sur ce site nippon.





Channel Joystick

Tout récemment créé, notre serveur Kali est ouvert à tous et proposera bientôt des tas de trucs, comme la possibilité de jouer contre nous pour nous faire regretter d'avoir donné une sale note a tel ou tel jeu.

le troisième Millénaire

la simulation



Guerres, paix, stratégies, révolutions, cataclysmes, destruction totale : Tout peut être mis en œuvre pour sauver le monde.

TROISIÈME MILLÉNAIRE : un bloc de stratégie pur et compact comme on les aime ...

"La fin justifie les moyens."
Machiavel



CD-Rom PC



...Le futur invente CRYO
CRYO invente le futur...

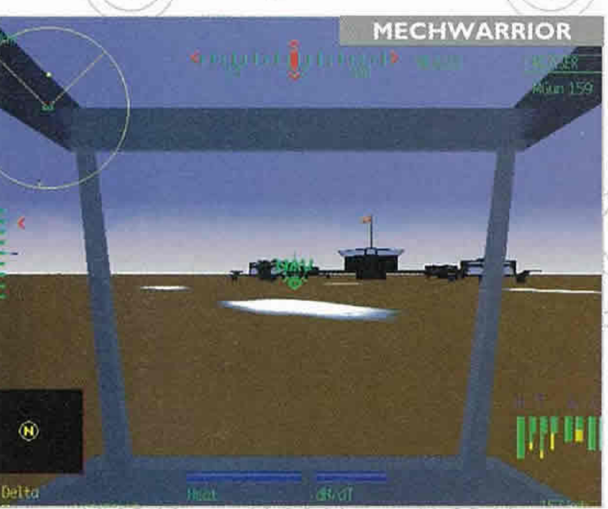
Cryo Interactive Entertainment
24, rue Marc Seguin 75018 Paris,
France. www.cryo-interactive.fr




DUNGEON KEEPER

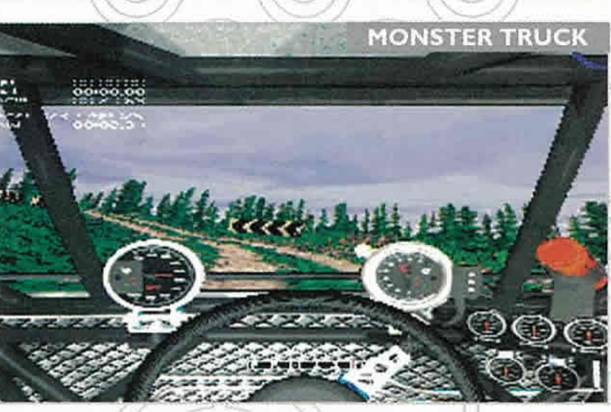
KALI : LA QUANTITÉ

La liste des jeux supportés par Kali est longue, puisqu'il s'agit de tous ceux qui permettent le jeu en réseau local ! Mais citons toujours A10 Cuba, Apache, Big Red Racing, Command & Conquer, Command & Conquer : Red Alert, Cyberstorm, Deadlock, Descent, Descent 2, Diablo, Doom, Doom 2, Duke Nukem3D, EF2000, Fire Fight, Hellbender, Heretic, Heroes of Might & Magic 2, Hexen, Links LS, Master of Orion II, Mechwarrior 2, Monster Truck Madness, Mortal Kombat 3, Nascar Racing, Network Fighter Duel (NetDuel), Quake, Rise of the Triad, Shattered Steel, SU27 Flanker, Super Karts, Terminal Velocity, Top Gun, VR Pool, Warcraft, Warcraft 2...
La plus grande difficulté, finalement, ce sera encore de trouver des adversaires !
Il en va de même pour les démos et sharewares fonctionnant avec Kali 95 : Big Red Racing, Deadlock, Descent I, Descent II, Duke Nukem3D, Hellbender, Hexen, Mechwarrior 2 : Mercenaries, Monster Truck Madness, Quake, Terminal Velocity, Virtual Pool, Warcraft 2.


MECHWARRIOR

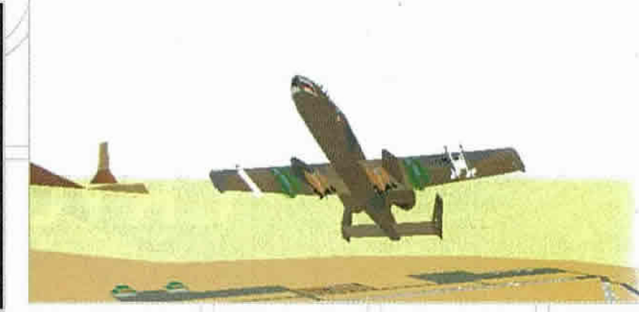

COMMAND & CONQUER


WARCRAFT


MONSTER TRUCK


QUAKE


A10 CUBA


A10 CUBA

La chasse aux pirates

Jeudi 13 Juin 1997 minuit 32, un message frappe les écran des quelque 16 000 utilisateurs de Kali branchés à ce moment-là. Le warez (piratage) a été classé par les huiles du coin comme un péché mortel. Il est donc puni de suppression de compte, de bannissement à vie et d'immolation dans la Gehene pour les plus inconscients d'entre vous. Plus sérieusement, les responsables de Kali ont décidé de supprimer les nombreux chat channels de warez qui commençaient à pulluler dans les coins sombres.



RESEAU

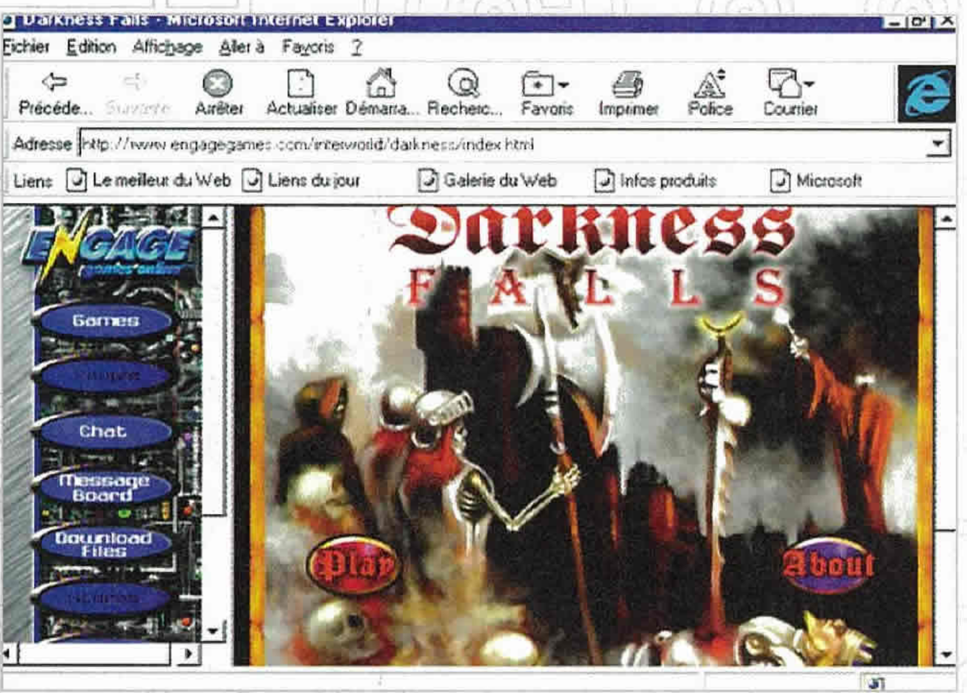
Rolemaster The Bladelands

Développeur
Interworld Productions
Au moins une centaine de joueurs
Télécharger un fichier à partir du site Engage

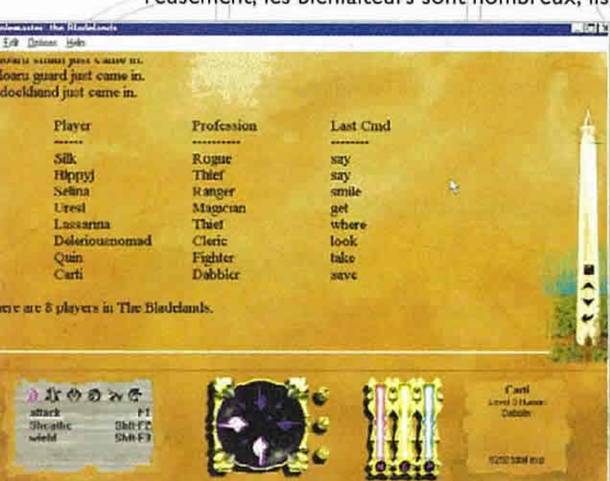


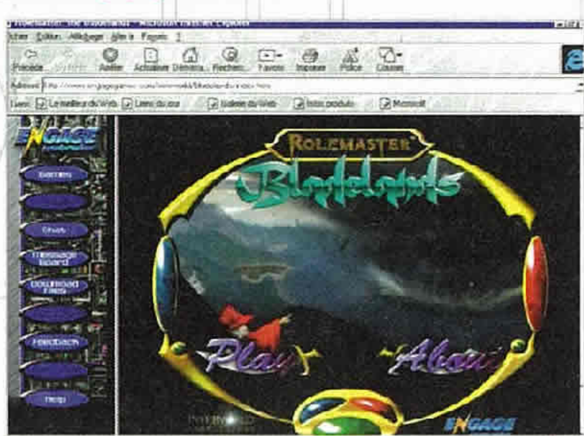
Je vous le dis : moi, la magicienne Muishtaboue, si vous revenez dans les environs de ma belle Cité de l'Espoir, City of Hope comme disent mes amis américains, je vous précipiterez pour toujours dans les flammes de l'enfer où vous danserez pour votre cher maître.

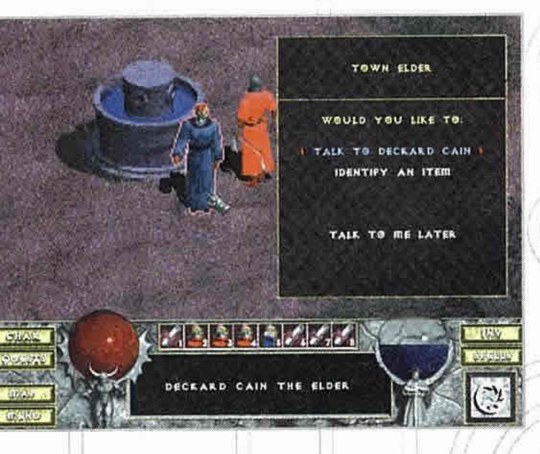
Ah non mais alors, ras le kiki (NDR: ras le kika ?) de me faire atomiser par orcs et compagnies. Y a pas à dire, les Bladelands sont pas de tout repos. Issues du jeu de rôles ultra-connu (moi je connaissais pas avant, mais Rahan de Pad, grand pro devant l'Éternel, m'a vite mise au parfum) Rolemaster, il en suit les lignes sinueuses. La Cité de l'Espoir, construite après le grand cataclysme, vous abritera longtemps avant que vous vous élanciez vers les lointaines contrées. Car vous n'êtes qu'un immondice, une atroce nullité tant que vous n'avez pas passé les niveaux 4 et 5. Heureusement, les bienfaiteurs sont nombreux, ils vous aident, vous enrichissent et vous arment, certains sont déjà niveau 20 ! Je ne parlerai pas des règles, ni des races, ni rien de ce genre. Il suffit de savoir que ce jeu de rôles PC textuel est entièrement basé sur Rolemaster. Qu'est-ce que j'ai dit ? Textuel? Eh oui, pas de superbes décors (je vais être mauvaise langue, mais quand on regarde le graphisme de The Realm de Sierra, il vaut mieux effectivement un décor absent). Sincèrement, quand j'ai commencé à y jouer, je n'y croyais pas trop. Un jeu textuel... Mais on accroche vite. Les éléments clés du décor sont décrits, et toute personne ou monstre qui se profile à l'horizon est aussitôt signalé en anglais... Engage, le serveur du jeu, est américain. En opposition avec le monde de Bladelands, le même serveur propose Darkness Falls. Le principe de jeu et les commandes sont similaires, mais les joueurs se baladent dans la contrée d' Olmran et non dans celle de Folenn. Vous faites partie des mauvaises races de l'heroic-fantasy : démons, vampires, loups-garous pour ne citer que les plus représentatives. Toujours en anglais, il vous autorise à toutes les débauches sanglantes interdites dans Bladelands. Les deux jeux sont très prenants. On a tôt fait de se lier à d'autres joueurs et de prendre plaisir à les retrouver. Les discussions vont bon train.



Il faut évidemment connaître un minimum d'anglais (fin 6e est suffisant si l'on n'a pas peur d'user son dico). L'abonnement à Engage vous coûtera 2 $ par heure sans souscription au mois, les cinq premières sont gratuites. Les moins de 18 ans ne peuvent pas s'abonner s'il n'ont pas auparavant demandé à un adulte d'ouvrir un compte. À noter que les inscrits à AOL sont autorisés à se connecter gratuitement. Alors, qu'attendez-vous pour essayer **www.engagegames.com** ?

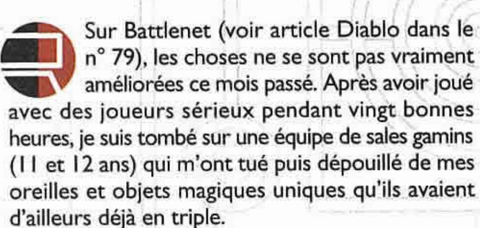






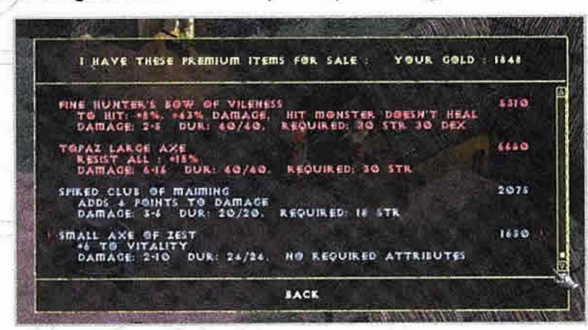


Diablo



Objets magiques à la maternelle

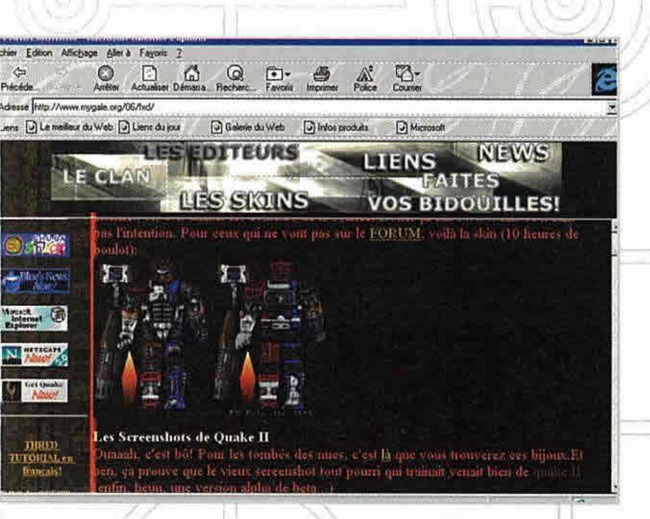
Sur Battlenet (voir article Diablo dans le n° 79), les choses ne se sont pas vraiment améliorées ce mois passé. Après avoir joué avec des joueurs sérieux pendant vingt bonnes heures, je suis tombé sur une équipe de sales gamins (11 et 12 ans) qui m'ont tué puis dépouillé de mes oreilles et objets magiques uniques qu'ils avaient d'ailleurs déjà en triple.
Dialogue autour de mon cadavre:.
- (celui de 11ans) : Hi euh, tiens je l'avais pas celle-là.
- (celui de 12 ans) : Hu ha ? Rhooo, je t'avais pas déjà refilé la crown de tempête ?
- (celui de 11 ans) : Hi euh, ah ben non !.
Et de s'en aller....
Une heure plus tard, ayant téléchargé les derniers softs de hacks, je me précipite fièrement, passablement hacké et invisibles à la recherche des deux mômes, en me répétant le mantra : "Je travaille à Joystick, j'ai 27 ans, je suis niveau 31", et les trouve dans une partie d'un souterrain au milieu de cadavres d'une douzaine d'autres joueurs .
- (moi) : Eh euh, dites, vous, là !
- (celui de 11 ans) : Hi euh, qui k'est là ?
- (moi) : Hummm, je suis le pourvoyeur d'artefacts, tu veux l'anneau de Zulthur, petit garcon ?
- Ki c'est ki ? Zulthur ?
S'ensuivit une scène pitoyable où je ramassai son matériel, et où lui essaya, en pleurnichant, de localiser les objets magiques que j'avais feint de laisser tomber à terre et qui demeuraient tout aussi invisibles que moi. C'est dingue, que le hack arrive à transformer d'honnêtes testeurs en bourreaux d'enfants. Confrontés à ces situations, les channels hébergeant Diablo n'arrêtent pas de s'ouvrir sur Kali. Car malgré une certaine lenteur par rapport à Battlenet, le joueur sérieux y trouvera une réelle qualité de jeu et pourra avoir un contrôle étendu sur les gens entrant dans la partie qu'il héberge.



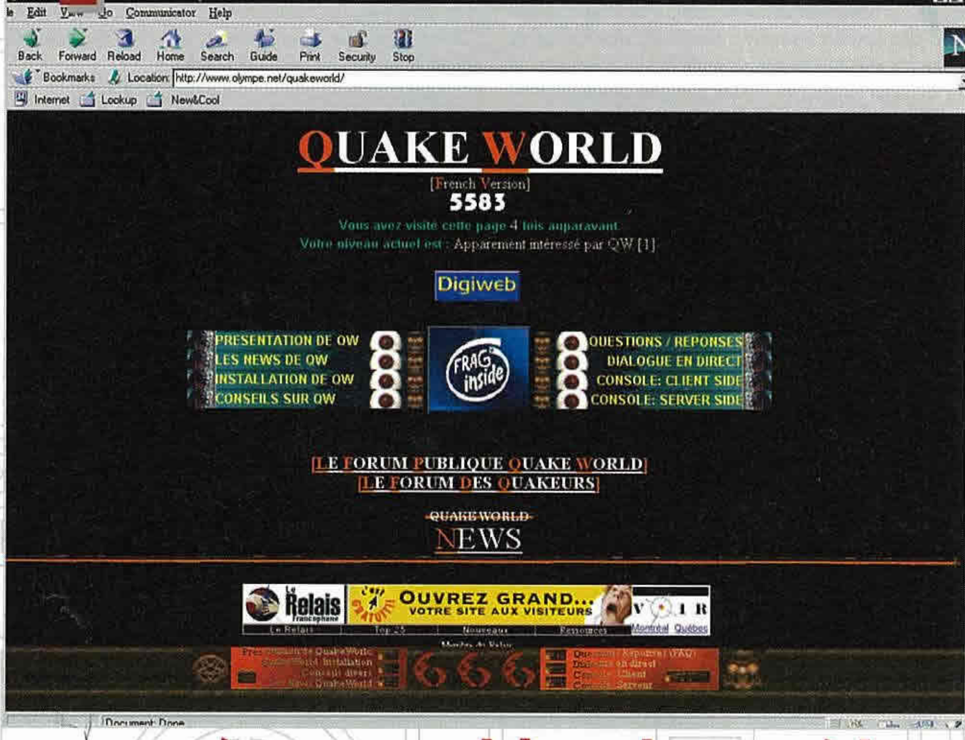
Editeur : Id Software

Jusqu'à 32 joueurs

Quake Wo

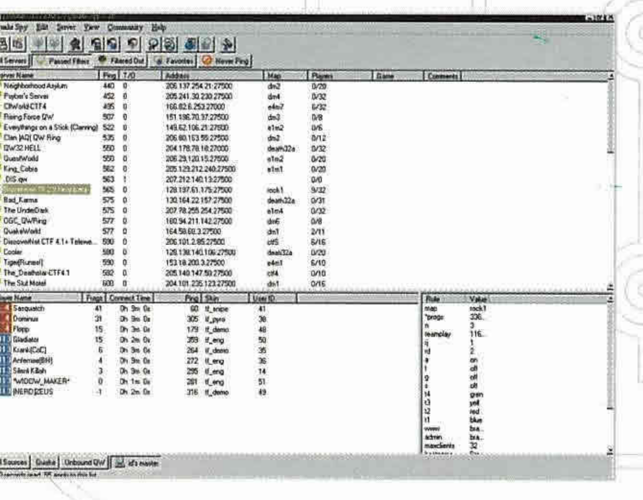


Quake world est LE programme que tous les quakeurs qui souhaitent s'affronter via Internet doivent connaître. En effet, cette interface extrêmement conviviale vous permettra de vous connecter facilement sur des serveurs proposant des parties multijoueur, et ce aussi aisément que si vous vidiez la corbeille de La Pouillade 95.



www.olympe.net/quakeworld

Car en plus d'afficher la liste de toutes les parties disponibles, Quakeworld vous apportera moult informations supplémentaires, toutes bien pratiques. Ainsi vous connaîtrez le niveau en cours d'utilisation, l'adresse de la partie, le nombre de joueurs maximum et surtout la mesure du temps de Ping (plus ce dernier est élevé, plus la connection sera lente). Ainsi, vous pourrez choisir un serveur rapide très simplement, et éviter au maximum ces horribles lags (ralentissements et autres sensations d'inertie), si désagréables dans ce genre de jeu. En ce qui concerne les joueurs en présence, vous pourrez tout savoir d'eux, comme leur nom, leur nombre de kills, leur temps de présence dans la partie, et enfin leur "skin". Car, grâce à Quakeworld, vous pourrez entièrement personnaliser l'apparence de votre personnage, que ce soit au niveau des vêtements ou du visage. Ainsi, il vous arrivera de vous battre contre Batman, Terminator ou bien encore Hulk en personne. Des fichiers comprenant un large choix de persos prédéfinis sont téléchargeables, et apportent ainsi un brin de variété à vos parties. Le site Olympe.net est particulièrement complet, et en français, ce qui ne gâche rien à l'histoire. En plus du téléchargement de la dernière version de Quakeworld, banques de skins et autres FAQ, vous trouverez quelques adresses de sites indépendants si vous souhaitez vous échapper du serveur officiel d'Id. À noter également qu'un patch sortira bientôt, permettant d'utiliser Quakeworld avec QuakeGL, ce qui est pour le moment impossible. Toutefois, ce shareware est indispensable pour tous ceux qui décideront de se lancer dans l'aventure de Quake sur le Net.



LES SITES DE QUAKE

Fanas de Quake, bonjour ! Vous n'avez jamais eu le temps de vous plonger dans les tréfonds d'Internet pour trouver des cartes de niveaux, des utilitaires et même des screenshots sympa pour faire vos fonds d'écran ? Alors voilà, Joy pense à vous et vous propose quelques sites qui vous aideront à décrypter les arcanes de Quake. La liste que je vous présente est loin d'être exhaustive, mais elle ouvre des portes vers d'autres sites. Voyez vous, je me suis dit que les petits Franchouillards, qui, comme moi, ont eu pas mal de problèmes avec leur cours d'anglais, seraient heureux d'avoir des adresses françaises. La French Quakennection vous introduit auprès des tueurs fous français. Elle vous propose une vingtaine de sites à visiter avec un forum où vous partagez votre passion de Quake la plus sanglante. Chacun des sites vous donne des liens, des utilitaires, des news, des cartes de niveaux et des aides. Si vous voulez y participer, pas de

problème, il suffit de le demander et un nouveau lien sera créé vers votre page Quake.
À visiter absolument.
Adresse : http ://services.worldnet.net/~dunedain/fqc.htm.



Toujours en français, si vous voulez mettre un visage sur deux clans de terreurs qui passent une partie de leur nuit à atomiser la plupart d'entre vous, voici deux autres adresses bien sympathique qui vous amuseront beaucoup. Histoire de jeter un coup d'œil, rendez-vous à :
http ://services.worldnet.net/~dunedain/santa.htm
http://www.mygale.org/06/fxd/html/CLAN.HTM

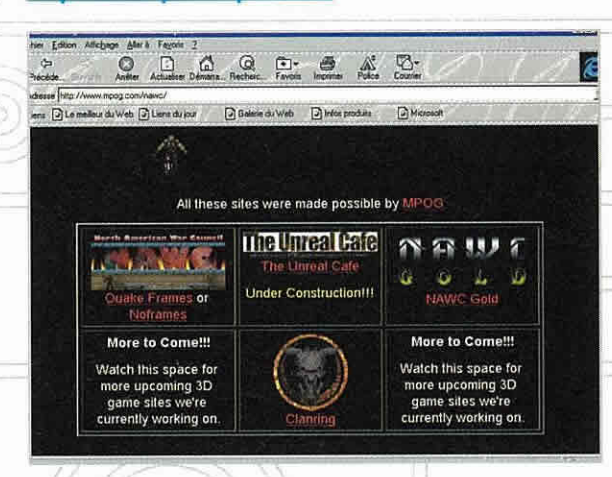
Du côté des anglophones, une multitude de sites vous est offerte. En voici deux qui ont su retenir mon attention.
The Quake Stomping Ground, extrêmement complet et très brouillon, m'a fait grande impression. Vous y trouverez absolument tout ce que vous désirez : des sharewares, un répertoire important de carte, mais aussi des éditeurs de niveaux, pour ne citer que quelques exemples. Les liens qu'il propose sont classés par ordre alphabétique... C'est dire le nombre de sites répertoriés.
Adresse : http ://www.stomped.com
Bluesnews, comme son nom l'indique, vous fournit toutes les infos concernant Quake sur le Web. S'il y a quelque chose qui bouge quelque part, il vous en fera part tout de suite et vous donnera un lien pour vous y brancher. Il est très bien renseigné et assure au minimum une dizaine de news par jour.
Adresse : http ://bluesnews.com

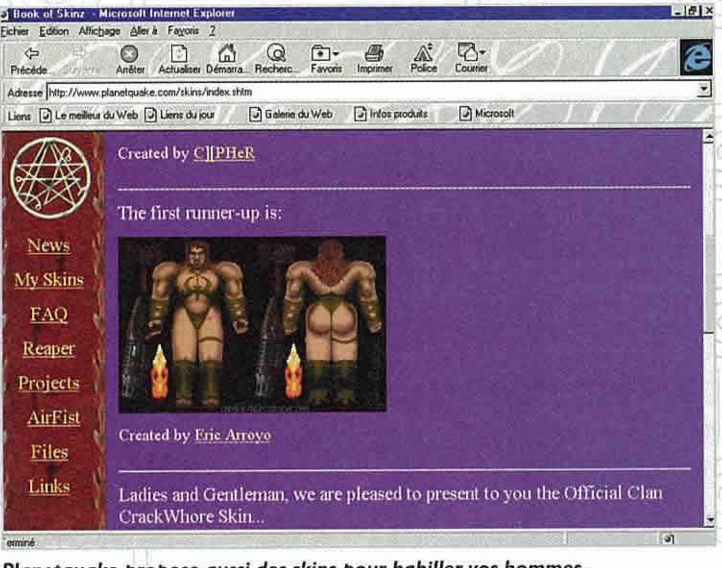
Sur les milliers de sites existants, j'ai préféré vous parler de ces trois-là qui vous mènent vers de nombreux sites différents.

Voici en vrac, d'autres sites à visiter :
http ://www.quakemania.com
http ://www.mpog.com/nawc
http ://redwood.stomped.com
http ://www.planetquake.com
http ://www.gameaholic.com

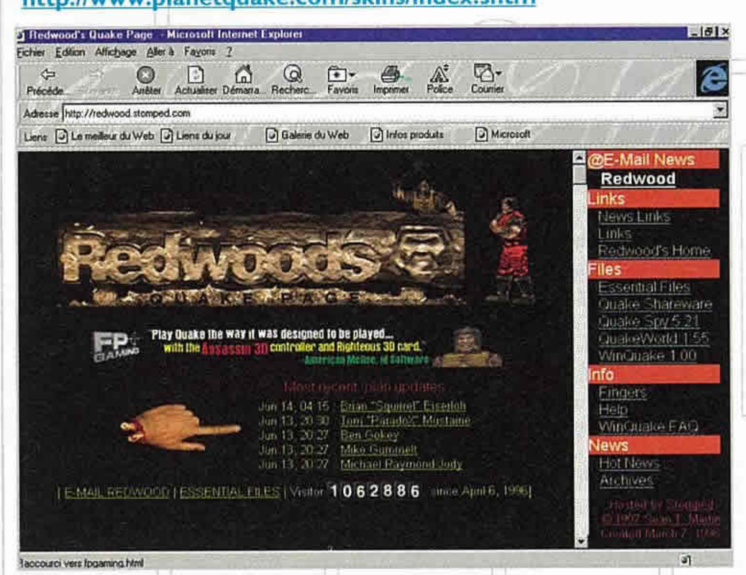


Une nouvelle carte de Quake est en préparation dans le monde de l'heroic-fantasy. À voir sur le site :
http://fantasy.stomped.com

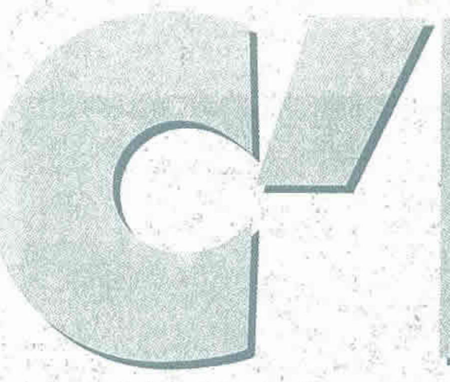




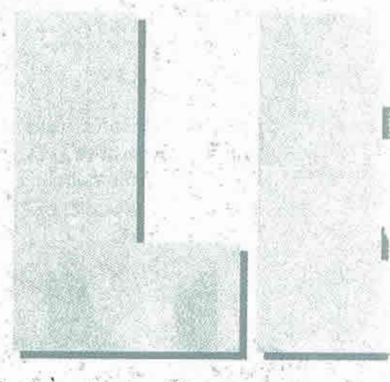
Planetquake propose aussi des skins pour habiller vos hommes.
http://www.planetquake.com/skins/index.shtm







C'EST LE



Le monde n'est qu'un impitoyable maelstrom technologique, pas vrai ? Ne nous laissons plus programmer par nos PC ! Un peu de bidouillage, quelques notions simples, et, face à la machine, restons fiers et impassibles... Posez vos questions techniques à Joystick, C'est le Delco !, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

BIOS & SETUP, LE CŒUR DU PC

Au cœur du PC, et de ce fait au centre des préoccupations de notre rubrique (problèmes de mise en route PC, crashs aléatoires, optimisation, amélioration système, etc.), se trouve le BIOS et son émanation directe, le SETUP. Voici donc la première partie d'un C'est le delco ! spécial BIOS/SETUP. Comme le sujet est vaste, nous nous cantonnerons aux options les plus importantes et les moins connues. Étant donné la grande variété de cartes mères existant et donc de types et marques de BIOS, il est parfaitement possible que vous ne disposiez pas de certaines options décrites, ou que leur désignation ne soit pas tout à fait la même. Nous nous baserons principalement sur les BIOS AMI ou AWARD, qui sont les plus répandus.

QU'EST-CE QUE LE BIOS ?

Tout ordinateur dispose d'un BIOS (Basic Input Output System, soit système d'entrées sorties basique) sur sa carte mère, sous la forme d'une mémoire morte (1) type ROM, EPROM ou EEPROM (2) montée sur support. Ce BIOS contient un ensemble de routines qui jouent un rôle primordial. Ses fonctions sont les suivantes.

– AUTOTEST de l'ordinateur à l'allumage, effectué grâce au POST (Power On Self Test), qui vérifie le bon fonctionnement des sous-systèmes du PC (processeur, mémoire, vidéo, clavier...). En cas de problème lors de ces tests, vous entendrez un certain nombre de bips plaintifs, il s'agit de codes sonores propres à chaque fabricant de BIOS, permettant de déterminer le type de panne, même sans affichage vidéo. Sauf pour les sourds et les non-initiés, bien entendu.

– CONFIGURATION DU HARDWARE disponible, accessible au travers du menu de SETUP. Il permet d'arbitrer selon vos choix, le fonctionnement des composantes du PC, influant ainsi sur les performances et la stabilité du PC.

– INTÉGRATION DES ROUTINES SYSTÈME de base servant d'intermédiaires entre les logiciels utilisateur et les composants matériels de l'ordinateur : fonctions d'écriture/lecture sur disquette ou disque dur, gestion des interruptions, interprétation du clavier, ports de communication, affichage vidéo, etc. C'est sur cette couche de fonctions que vient s'appuyer le système d'exploitation (DOS, Win95, OS2, Unix...) pour fournir à l'utilisateur un environnement contrôlable sans trop de mal de crâne. C'est pour cela que les "vieux" PC n'acceptent pas les derniers développements en matière de cartes d'extension (BIOS ne supportant pas les "gros" disques durs LBA, incompatibilités avec le "plug & play", etc.). On est alors obligé de court-circuiter la routine BIOS dépassée, par un "patch" ou un driver chargé en mémoire vive, ou mieux, de changer le BIOS pour une version plus récente.

– CHARGEMENT AUTOMATIQUE du système d'exploitation à partir de la disquette ou disque dur : les PC ne contenant pas de système d'exploitation en ROM (au contraire des Atari ST ou Falcon), il faut bien le charger de quelque part, non ?

QU'EST-CE QUE LE SETUP ?

Le SETUP est un menu d'options accessible juste avant le chargement du système d'exploitation qui permet d'informer l'ordinateur sur ce qu'il contient comme ressources et les moyens de les exploiter au mieux (5).

– COMMENT Y ALLER ?

En appuyant rapidement (et de manière répétée, la détection de touche n'est pas longtemps active) sur une touche spéciale, immédiatement après allumage ou "reset" de l'ordinateur. Généralement, il s'agit de la touche DEL ou SUPPR pour les BIOS AMI et AWARD, mais cela peut différer (ESC, F1, CTRL-ESC, etc., de rares PC autorisent l'accès au SETUP à tout moment par des combinaisons type : CTRL-ALT-ESC). Cette information se trouve dans la documentation de la carte mère du PC. Nous n'insisterons jamais assez sur le point suivant : ne bricolez pas votre SETUP n'importe comment.

– LA MEMOIRE CMOS (6)

Qui dit possibilité de réglage, dit nécessité d'écriture d'informations. Le problème est que les paramètres du SETUP doivent être conservés une fois l'ordinateur éteint. La mémoire CMOS, en général intégrée au circuit d'horloge et sauvegardée par pile ou batterie, fournit les quelques dizaines d'octets nécessaires pour sauver les paramètres du SETUP.

– CONTENU TYPE DU SETUP

Un SETUP comporte plusieurs sous-menus, regroupant de nombreux réglages et divers utilitaires (auto-détection disque dur, protection anti-virus...). Les fonctions qui nous intéressent sont organisées dans les rubriques suivantes :

STANDARD SETUP. C'est là que vous déclarez le type et la taille de vos lecteurs de disquette et disque dur pour qu'ils puissent être utilisés par le système, même chose pour le réglage d'heure et de date.

ADVANCED SETUP. Les réglages avancés concernent les paramètres de base nécessaires au PC et le type de démarrage souhaité. Clavier, cache mémoire, affichage, test mémoire, chargement du système d'exploitation et compagnie se règlent depuis ce menu.

CHIPSET SETUP. Comme son nom l'indique, on y règle le chipset et donc tout ce qui concerne le processeur, la mémoire, les vitesses de bus, les timings. Cette option regroupe normalement les aspects les plus "pointus" du PC. Il faut savoir que beaucoup d'options sont inaccessibles par défaut. Pour les modifier, il faut d'abord se mettre en mode manuel en désactivant le choix : Auto Configuration.

POWER MANAGEMENT. Concerne les options d'économie d'énergie, la mise en sommeil du disque dur, processeur ou moniteur en cas d'inactivité, etc.

PCI / PNP. Réglage des options du bus PCI et du plug'n play : accès mode rafale, numéros d'interruption alloués, choix du slot maître, etc.

PERIPHERAL SETUP. Concerne les périphériques intégrés à la carte mère: C'est ici que vous pourrez régler (et désactiver au besoin) adresse et interruption des ports série/parallèle, configurer le contrôleur disquette/disque dur s'il est intégré, activer un port joystick, etc.

PRUDENCE...

Quoi que vous modifiez dans le SETUP, vous avez un recours si l'ordinateur refuse de fonctionner : l'option DEFAULT qui contient un jeu de paramètres non optimisés (fail-safe) capables de faire marcher le PC à tous les coups ou presque. Quand même, la précaution s'impose et il vaut mieux disposer d'une copie de secours (sur papier) des paramètres SETUP employés habituellement (n'oubliez pas les réglages du disque dur !). Il est conseillé de ne pas écrire, copier, effacer ou modifier de fichiers sur disque dur après modification de paramètres SETUP tant que l'on n'a pas vérifié son bon fonctionnement en lecture (exécuter des programmes qui n'écrivent pas sur le disque). En effet, pour peu que les réglages choisis empêchent un fonctionnement normal du DD, on peut perdre des données (backup préalable recommandé).

OPTIMISER UN SETUP

Optimiser un SETUP, c'est rechercher la vitesse maximale d'une machine en conservant une fiabilité de fonctionnement correcte. Voici donc quelques suggestions sur la manière de régler les paramètres critiques en matière de performance.

DANS ADVANCED SETUP

- INTERNAL CACHE (cache interne). Validez-le ("enabled"), quand le processeur en dispose, pour activer l'usage du cache mémoire interne (3) du microprocesseur. Notez que cette option est critique : un cache interne désactivé diminue au minimum par deux (et souvent beaucoup plus) la puissance du processeur !

- EXTERNAL CACHE MEMORY (cache externe). À valider, si votre carte mère dispose d'un cache mémoire de niveau 2. La taille mémoire cache L2 varie généralement entre 64 Ko et 1024 Ko. Cette option est d'autant plus critique que votre processeur ne dispose pas ou de peu de mémoire cache interne. Même si vous utilisez un 486 ou un Pentium, le gain de vitesse obtenu reste important. Notez que seuls les Pentium les plus rapides (166 et plus) tirent parti de 512 Ko ou plus, et encore, à condition d'employer un système d'exploitation adapté (4). Valider l'option sans disposer d'un cache L2 provoque souvent un blocage du PC au démarrage. Notez que beaucoup de versions de BIOS intègrent le contrôle du cache interne et externe en une seule commande type CACHE MEMORY dotée de trois réponses ("disabled" : désactive les deux caches, "internal" : active le cache processeur, «both» : active les deux caches).

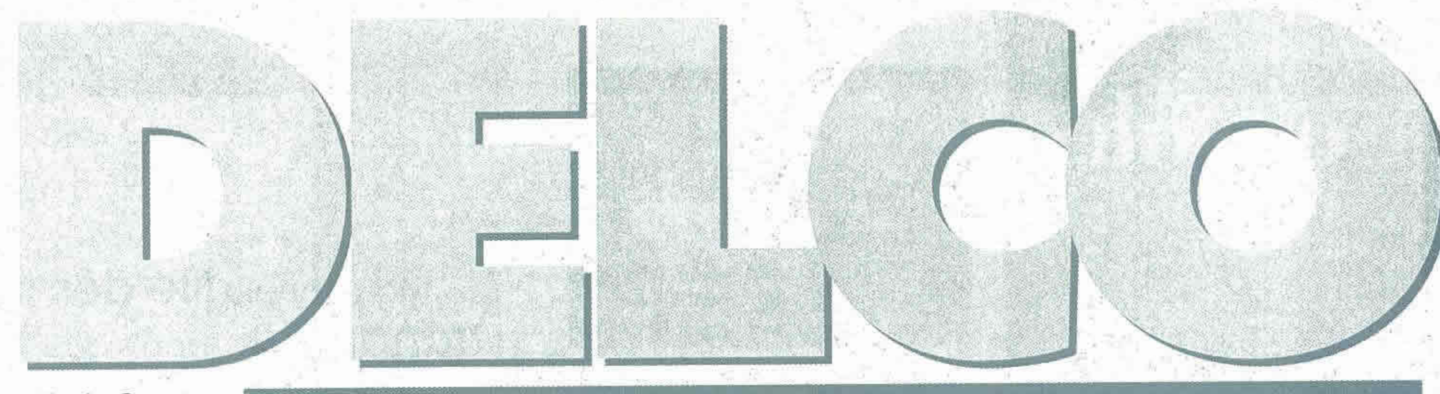
- BOOT UP SYSTEM SPEED (vitesse de démarrage système). À mettre de préférence en position "high" ou "fast" (rapide). Cette option permet un démarrage en mode "turbo" et fonctionne bien dans quasiment tous les cas, d'antiques contrôleurs disque ISA peuvent néanmoins nécessiter un démarrage lent. En mode "lent", selon les cartes mères, le processeur peut soit rester en mode tortue (avec la perte de performances qui s'en suit) soit passer en mode turbo une fois le démarrage du PC terminé.

- FAST GATE A20 (porte A20 rapide). Cette option est à valider (enabled) si possible. Dans la famille des processeurs X86 Intel, la porte A20 contrôle les adresses mémoire supérieures à 1 Mo en autorisant ou pas l'accès à cette ligne d'adresse, dans le but de rester compatible avec les vieux systèmes PC ne gérant qu'1 Mo de mémoire en tout. Beaucoup de programmes commutent en permanence entre les deux modes de gestion mémoire. Cette option remplace la commutation standard à base de lent contrôleur clavier par un circuit spécialisé plus efficace (on accélère ainsi Windows ou OS2, par exemple).

- ROM SHADOW (ombrage de mémoire morte). Le shadowing des ROM est un concept destiné à "booster" l'accès aux mémoires mortes en les recopiant en mémoire vive et en détournant les accès sur la version en RAM. En effet, les mémoires mortes ont l'inconvénient d'avoir des temps d'accès lents (entre 120 et 200 nanosecondes pour les types courants contre 10 à 80 ns pour les mémoires vives). Or, vous l'avez compris, le processeur passe sa vie à lire le système BIOS ou le vidéo BIOS (BIOS liée à l'affichage). Comme toute la zone entre 640 Ko et 1 Mo est allouée aux ROM (7), il existe plusieurs options de "shadowing" chacune dédiée à une tranche mémoire précise. Dans certains SETUP, on a jusqu'à 13 segments de 16 Ko ombrables (de C0000h à EFFFFh) et un segment de 64 Ko en F0000h. Si vous validez l'une des tranches, ce qui se trouve dans la zone choisie (parfois, il n'y a rien) sera recopié en RAM. Dans la pratique, on met rarement à l'ombre d'autres ROM que le BIOS SYSTÈME et VIDÉO. De plus, il n'est pas toujours bon d'ombrer certaines cartes d'extension (les cartes réseau, en particulier). Il est donc conseillé de valider les seuls choix de BIOS SYSTÈME et VIDÉO (BIOS ISA: F0000 à FFFFh, BIOS EISA: E0000 à FFFFh, BIOS VIDEO: C0000 à C7FFFh). L'effet ombrage est très sensible en affichage sous DOS (video BIOS). Notez qu'il faut souvent valider également l'option VIDEO BIOS CACHEABLE ou équivalent, du menu CHIPSET pour activer le "shadowing" vidéo.

Dans la deuxième partie du dossier spécial BIOS & SETUP nous aborderons en détail le CHIPSET et ses options, patience.

(1) Tout chip mémoire utilisé pour contenir le BIOS est capable de conserver indéfiniment les données et programmes gravés en usine, même sans alimentation électrique. Ces puces appartiennent à la famille des ROM (Read Only Memory) ou mémoires mortes, qui permettent



une lecture à volonté des données. Par contre, on ne peut y écrire qu'un nombre restreint de fois, dans des conditions spéciales, et non pendant le fonctionnement normal de l'ordinateur.
(2) La ROM est fabriquée et écrite simultanément en usine.
La PROM (Programable Read Only Memory) est vendue vierge (vide) et comme pour une ROM, les données seront gravées une fois pour toutes dans le silicium (avec un programmateur de ROM).
L'EPROM est réinscriptible un nombre limité de fois. Son exposition aux rayons ultraviolets en efface les données. À cet effet, le boîtier est doté d'une fenêtre transparente, couverte d'un autocollant protecteur en temps normal. Elle nécessite un équipement spécial pour l'écriture : le programmateur d'EPROM.
L'EEPROM (Electrically Erasable Programmable Read Only Memory) ou Flash memory est la plus moderne et la plus pratique. Elle est utilisée, sur les cartes mères de bonne qualité, par tous les FLASHBIOS actuels. Elle peut être effacée et réinscrite électriquement, sous réserve de lui fournir une tension de programmation spéciale (3, 5 ou 12 V selon les types). Cet avantage est décisif. Pour peu que la carte mère soit adaptée à ce composant, il est possible de mettre à jour le BIOS sans changer de puce. Simplement en se procurant un fichier, copie de la nouvelle version de BIOS (appelé "image"), ainsi qu'un utilitaire spécial de recopie. Une mise à jour de FLASHBIOS n'est pas à la portée du néophyte, mais au moins, il n'y a plus besoin de matériel spécial. On peut se procurer des mises à jour BIOS sur Internet ou auprès des fabricants de BIOS ou cartes mères.
(3) Tous les microprocesseurs Intel ou compatibles intègrent depuis le 486 (désactiver pour les 286/386) un cache mémoire de niveau 1 de taille variant entre 1 Ko et 64 Ko pour les plus récents modèles.
(4) Windows 3.1 et DOS 6.2 ne savent gérer que 64 Ko de cache à la fois. Win95, Win NT, OS/2, Linux n'ont pas, eux, cette limitation. Globalement, 256 Ko de cache est la valeur optimale pour les 486 et les Pentium d'entrée de gamme. Dans certains cas, mettre 512 Ko sur une carte mère 486 réduit même légèrement les performances !
(5) À ce niveau, toujours pas de plug and play. Quel que soit le PC, la première mise en route nécessite d'entrer les bons paramètres dans le SETUP. Cette tâche ingrate est effectuée en usine par le constructeur pour les PC vendus complets, mais il ne faut pas se leurrer : au moindre ajout d'un nouveau composant, on risque fort d'aller faire une balade du côté du SETUP.
(6) Le CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor) est une technologie de fabrication des puces très économe en énergie. Une petite pile peut conserver les informations du CMOS pendant quatre ou cinq ans, voire beaucoup plus avec les piles lithium (une pile déchargée provoque, bien sûr, des problèmes de perte des paramètres SETUP).
(7) On y trouve SYSTEM BIOS, VIDEO BIOS et ROM de certaines cartes d'extension réseau, contrôleurs de disque, etc.

Un jeu Direct3D n'est pas plus 3Dfx que PowerVR, Rendition ou Mystique

Direct 3D, 3Dfx, chipset associé, librairie graphique propriétaire : autant de termes pas clairs, qui foisonnent dès qu'on parle de technologies 3D. Petite explication.

Pour vous expliquer le pourquoi du comment des différentes versions 3D, prenons un exemple simple : l'affichage d'un cube. Normalement, un programmeur, s'il veut exploiter chaque bibliothèque de chaque carte graphique du marché, doit écrire la commande exacte pour chaque carte, soit :

```
afficheGlide Cube pour la 3Dfx (Monster 3D, Righteous 3D...)
afficheMystique Cube pour la Mystique
afficheVirge Cube pour le Virge (Diamond Stealth 3D... )
afficheRendition Cube pour le Rendition (3D Blaster... )
affichePowerSGL Cube pour la PowerVR (Apocalypse 3Dx...)
etc.
```

Ces commandes n'ont rien de réel, mais elles démontrent bien l'essentiel : le programmeur doit faire un jeu différent pour chaque carte, ce qui implique un développement plus long, plus cher... comme pour Pod, qui, sur le même CD, comporte toute les versions : 3Dfx, Virge, etc. Et tout le monde n'en a pas les moyens ! La solution, c'est donc Direct3D (la partie 3D de DirectX), qui permet de réduire le travail du programmeur en lui donnant une bibliothèque standard à toute les cartes. Dans notre exemple, un simple afficheDirect3D Cube est équivalent à afficheGlide+afficheMystique+...

Un jeu Direct3D sera donc accéléré par n'importe quelle carte compatible Direct3D. Et comme toutes les cartes 3D du marché supportent maintenant Direct3D, qu'on se le dise une bonne fois pour toutes : un jeu Direct3D n'est pas plus 3Dfx que PowerVR, Rendition ou Mystique ! Oui bon, OK, ça fait quelques mois qu'on entretient la confusion avec nos icônes 3Dfx qui auraient dû être en fait des icônes Direct3D, mais ne le répétez pas ! C'est notamment le cas de WipEout 2097, de Moto Racer, de Resident Evil, de Pandemonium, etc.

Cela dit, la fluidité et la beauté de l'affichage dépendent de la puissance de la carte. Et là, il est vrai que 3Dfx et PowerVR sont indéniablement supérieures aux autres.

Mais Direct3D n'en demeure pas moins le grand vainqueur de la bataille de l'affichage 3D, puisque plus de 90 % des jeux 3D existent ou sont portés sous Direct3D ! Monolith (les développeurs de Blood) et Microsoft (les développeurs de Windows 95) sont même allés plus loin : ils ont créé tout un environnement 3D sous Direct3D : le DirectEngine.

De plus, Microsoft et Intel travaillent ensemble sur une solution complète (logiciel et hard) pour concurrencer le marché haut de gamme de l'accélération 3D (à base d'OpenGL) : la technologie Talisman (carte graphique AGP "Advanded Graphic Port" et Direct3D version 5.0). Mais on en reparlera plus tard.

POWERVR, 2E VERSION

La première version de la technologie PowerVR possédait une lacune majeure : l'absence de bilinear texture filtering. Mais si, vous savez : le bilinear filtering, c'est ce procédé qui permet de faire disparaître l'angulosité des pixellisations au profit de la délicatesse des effets flous. Mmmmm, quelle poésie ! Mais revenons à la dure matérialité de la vie : tout ceci existe maintenant sous forme d'une nouvelle carte accélératrice 3D, l'Apocalypse 3Dx (remarquez le petit «x» supplémentaire, qui nous promet encore de jolies confusions avec 3Dfx !), aujourd'hui disponible pour environ 1 600 francs. Pour cette modeste somme, vous emportez chez vous la carte avec sa nouvelle génération de chipset (le PCX2 de NEC), 4 Mo de SDRAM pour les textures, quatre jeux complets PowerVR (WipEout 2097 de Psygnosis, Ultim@te Race de Kalisto, Resident Evil de Capcom et MechWarrior 2 d'Activision), la bibliothèque graphique PowerSGL (bibliothèque propriétaire de la technologie PowerVR) et les drivers Direct3D (qui permettront d'accélérer tous les jeux D3D). Et ceux qui ont déjà acheté l'Apocalypse 3D peuvent l'upgrader pour environ 600 francs (voir avec chaque revendeur).



Cela dit, certaines choses n'ont pas vraiment changé : la technologie mise au point par la société anglaise Videologic est toujours aussi révolutionnaire... mais toujours aussi exigeante en terme de puissance machine. Petit rappel pour ceux qui auraient séché les épisodes précédents : avec la technologie PowerVR, la puissance de l'accélération 3D est proportionnelle à la puissance du processeur central. Il faut l'oublier si vous n'avez pas au minimum un P166 et 32 Mo de RAM (Cyrix déconseillé). C'est là une des différences majeures avec la technologie 3Dfx : cette dernière offre des performances intéressantes dès le P120 et se positionne donc en vraie solution d'upgrade pour "petites" configurations (si tant est qu'un P120 soit une petite config...), tandis que la technologie PowerVR, plus pointue, s'adresse aux possesseurs d'une grosse configuration (plus la config est grosse, meilleur est le résultat, donc). Pour fixer les esprits, disons que leurs performances sur un jeu Direct3D (bibliothèque graphique supportée par les deux technologies) sont identiques sur un P166 avec 32 Mo de RAM. Au-delà, la PowerVR sera meilleure. En dessous, ce sera la 3Dfx.

MAINTENANT, DANS LE RUDE COMBAT QUE SE MÈNENT LES CARTES 3D POUR SÉDUIRE LE PLUS GRAND NOMBRE DE JOUEURS, LA BATAILLE FAIT RAGE AUSSI SUR LE NOMBRE DE JEUX SUPPORTÉS PAR CHACUNE D'ELLES.

Au départ, la 3Dfx possédait un petit avantage à ce niveau, sa bibliothèque graphique, le Glide, étant mieux introduite auprès des développeurs que PowerSGL, la bibliothèque de la PowerVR. Mais étant donné que les deux technologies supportent Direct3D et que cette bibliothèque s'impose petit à petit comme standard du jeu en 3D (cf. ci-contre), les forces sont en train de s'équilibrer. Cela dit, certains jeux n'existent encore qu'en version dédiée 3Dfx, comme EF2000, POD ou Tomb Raider. De plus, comme la 3Dfx est la seule à supporter OpenGL (la librairie graphique des "pros"), elle est la seule à accélérer l'affichage d'applications comme 3D Studio ou AutoCAD (et Quake !). Mais contrairement à la 3Dfx, la technologie PowerVR permet le fenêtrage et offre des affichages de 800x600 et même 1024x768 en milliers et millions de couleurs. Sur un P200, les jeux atteignent environ 30 images/seconde en 800x600 et c'est une excellente carte Direct3D. La PowerVR est donc loin d'être enterrée. Videologic a même annoncé un investissement de 25 millions de dollars pour mieux implanter la PowerVR auprès des développeurs. De l'autre côté, 3Dfx prépare le deuxième chipset Voodoo, qui permettra également le mode fenêtré et montera en plus hautes résolutions. La guerre ne fait que commencer !



Consoles

Une rubrique Consoles dans Joystick, c'est un peu comme une apparition en guest-star de Casimir en plein épisode de Columbo. Mais ne jouons pas les autistes : il est quelques domaines dans lesquels nos micros de milliardaires se font régulièrement humilier par ces petites choses qu'il ne faut plus considérer comme des joujoux. Pour preuve, 40 % d'entre vous possèdent aujourd'hui une console. L'univers console se prépare à vivre des bouleversements considérables. Pour commencer, le marché a beaucoup mûri. Cantonné à la base aux enfants, il a aujourd'hui largement conquis les adultes. Cette transition, Sony l'a intelligemment anticipée, ce qui expliquera en partie la quasi-hégémonie de la PlayStation. Situation de monopole que l'on n'avait pas connu depuis la VCS Atari. Mais une grande tempête se prépare : la vague des machines 64 bits, Nintendo 64 en tête. Il y a donc pas mal d'action à l'horizon, d'où cette rubrique de deux pages qui ne prétend surtout pas être exhaustive, mais pointera de son gros doigt boudiné ce qui se fait de meilleur et d'incontournable dans ce monde exotique où il suffit d'appuyer sur le bouton Start pour qu'un jeu démarre. Darwin ne me contredira pas (il est mort), ces deux pages seront amenées à rester, muter ou disparaître. C'est selon. Et c'est à vous de le décider. On attend donc avec impatience vos remarques, critiques, insultes, colis piégés ou invitations à boire des coups pour en discuter.

monsieur pomme de terre







Mon couple file des jours tranquilles depuis que je bats ma gonzesse. Avant, on s'engueulait, maintenant on se latte et c'est beaucoup plus sain. Soul Blade a transformé ma vie.

Soul Blade

Baston - Tous joueurs - PlayStation



La paix dans mon ménage, je la dois à Namco, éditeur du très précieux Tekken 2 et aujourd'hui de Soul Blade, une merveille, le meilleur jeu de baston du moment. Le meilleur, d'abord parce que c'est le plus beau, avec des décors en 3D temps réel (contrairement à ceux de Tekken 2), des personnages à chialer, des effets de lumière dignes de l'incendie d'une usine de farces et attrapes. Et malgré cette obscène débauche d'effets graphiques, Soul Blade est parfaitement fluide. Une prouesse technique : Soul Blade tire le meilleur jus de la PlayStation.

Mais non content d'être aussi esthétique que l'explosion en vol de Challenger, Soul Blade propose un gameplay à toute épreuve, à cheval entre Virtua Fighter (la parade s'effectue avec un bouton) et Tekken (système de projection à deux boutons), ce qui rend le jeu aisément abordable par le débutant et vraiment profond quand on le maîtrise. Et comme son nom l'indique, dans Soul Blade, on ne se bat pas avec ses petits poings, mais à l'arme blanche, ce qui est plus violent, sanglant, expéditif, jouissif.

À deux, c'est un régal de se trancher entre amis, mais même pour l'escrimeur esseulé, Soul Blade reste excellent (ce qui est assez miraculeux pour un jeu de baston...), grâce à une tripotée de modes et tout particulièrement le Edge Master Mode, une sorte de quête de longue haleine, très technique, qui monopolisera toutes vos soirées à latter des boss et rechercher de nouvelles armes... Soixante-dix au total. Bon, j'y retourne : ma dulcinée réclame des coups.

ÉDITEUR NAMCO
MEMORY CARD OUI
CONTINUES INFINIS
DIFFICULTÉ MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
EXISTE AUSSI SUR BORNE D'ARCADE

TECHN. 

DESIGN 

INTÉRÊT 

International Superstar Pro Soccer

Football - Tous joueurs - PlayStation

Voici la crème des jeux de foot. Après toute une série de softs starisés, clinquants, faussement complexes et noyés dans des statistiques imbéciles, ISS Pro s'impose d'emblée comme une référence.

Après la sortie d'un ISS Deluxe qui frisait l'escroquerie, c'est l'œil sceptique et l'enthousiasme prudent que je m'essayai au nouveau jeu de foot de Konami. Mes craintes ont vite été dissipées. ISS Pro est une giffle. Compromis habile entre l'arcade et la simulation, ce jeu remet au goût du jour des valeurs que l'on croyait perdues à jamais dans les jeux de foot : la simplicité et l'efficacité.

Le premier camouflet, on le prend face à l'IA qui s'avère époustouflante. Le gardien se permet des sorties audacieuses. Si l'action cafouille devant les cages, l'adversaire dégage en touche. L'équipe adverse met en pratique de véritables tactiques de défense et d'attaque tout en s'adaptant intelligemment à votre jeu. Seconde claque : à deux ISS Pro s'avère d'une finesse et d'une profondeur insoupçonnées, tout en restant exaltant, bourré d'actions et réaliste. Le jeu idéal après une soirée foot entre potes bourrins, passée à siffler de la kro en cachette de nos nénettes, qui préféreraient jouer à Soul Blade.

ISS sur Nintendo 64

Paradoxalement, tandis que la Nintendo 64 n'est toujours pas officiellement distribuée en France (et qu'on la trouve en vente dans toutes les boutiques), des jeux tout ce qu'il y a de plus officiels débarquent. Deux mots donc sur ISS 64. D'abord, tous les superlatifs utilisés dans mon test pour qualifier la version PlayStation d'ISS Pro sont valables pour celle-ci. Et surtout, du jour où j'ai reçu ISS 64, j'ai immédiatement délaissé ma PlayStation comme on laisse traîner un vieux Big Jim démembré : le fossé technologique est ces deux machines est énorme. ISS 64 est de très loin le meilleur jeu de foot de la Création et écrase sans peine le médiocre FIFA 64.









EDITEUR KONAMI
MEMORY CARD OUI
CONTINUES OUI
DIFFICULTÉ DUR, DUR
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
EXISTE AUSSI SUR NINTENDO 64



TECHN. 90 | DESIGN 90 | INTÉRÊT 90



V-Rally

Rallye auto - Tous joueurs - PlayStation

Les jeux de baston et de sports sont deux fiefs quasi incontestés des consoles. Par contre, il est un domaine où micros et consoles se livrent encore à une rude concurrence : les jeux de bagnole. D'ailleurs, ce jeu est annoncé sur PC.

Avec la sortie de V-Rally, la balle est dans le camp de la PlayStation. Pas d'hésitation possible, tous formats confondus, c'est la meilleure simulation de rallye disponible. 11 véhicules, 42 circuits, une animation à 30 images/seconde sans ralentissement, un réalisme de conduite qui confine à la précision chirurgicale, un moteur 3D qui gère parfaitement les textures des reliefs, la réaction dynamique des suspensions : V-Rally est un petit bijou. Mais attention, c'est aussi un jeu particulièrement ardu, voir velu. Chaque bolide nécessite des réglages adaptés aux différents circuits et une conduite toute particulière. Caractéristique étrange, le jeu tourne très bien à deux en écran splitté verticalement, mais horizontalement, ça rame. Pourquoi ? Nul ne le sait. Enfin, ce simulateur peut accueillir jusqu'à 4 pilotes munis d'un câble link, ce qui est rare et particulièrement appréciable. Conclusion, V-Rally est certes un must qui enfonce l'insipide Porsche Challenge, mais c'est aussi un soft élitiste, qui s'adresse aux accros les plus persévérants de la simulation automobile.

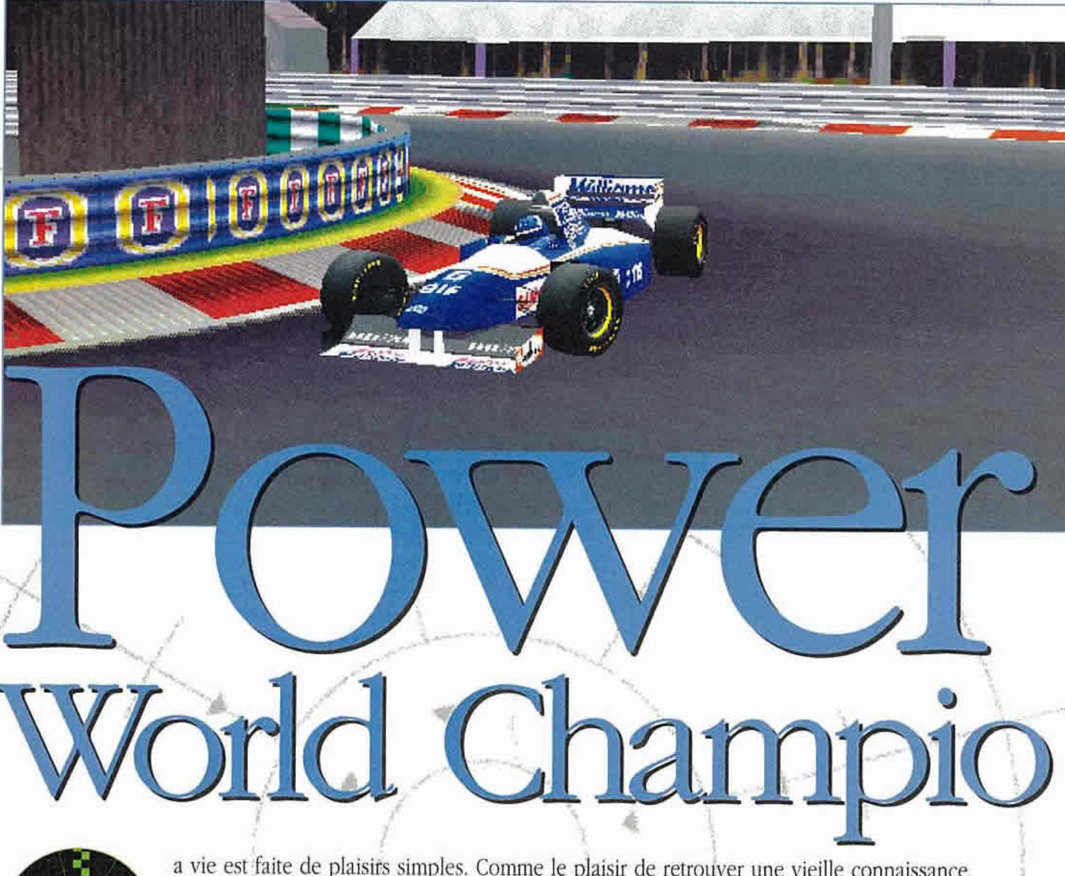
ÉDITEUR INFOGRAMES
MEMORY CARD OUI
DIFFICULTÉ POUR PILOTES CONFIRMÉS
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 4
EXISTE AUSSI SUR BORNE D'ARCADE

TECHN. 85 | DESIGN 70 | INTÉRÊT 85

Gros Plan



Bien que Power F1 World Champions League soit déjà très beau en 256 couleurs, les versions pour cartes 3D devraient afficher des milliers de couleurs.

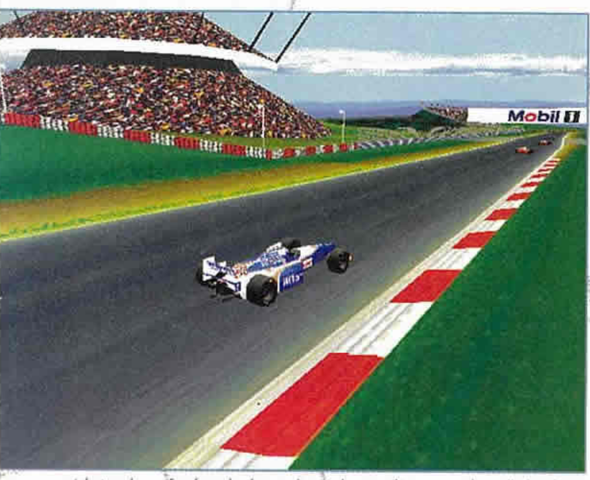


Power World Champio

Les simulations de F1 ne nous lâcheront donc jamais. Remarquez, si elles sont toutes du niveau qui semble avoir été atteint par Power F1 World Champions League, on en redemande.

Par Seb

GENRE SIMULATION DE F1
ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



Admirez la profondeur de champ, la très longue distance sur laquelle les décors sont affichées. On est loin des jeux qui nous balancent du clipping dès qu'une colline ou des estrades sont à dix mètres de la voiture.



Les vues éloignées présentes permettent de mieux surveiller ses adversaires et de courir de façon plus tactique.



Ici, je tourne comme un dingue dans les virages du Grand Prix de Monaco. Regardez une course à la télé, vous reconnaîtrez sûrement les décors.



La vie est faite de plaisirs simples. Comme le plaisir de retrouver une vieille connaissance, dont on n'avait pas eu de nouvelles depuis longtemps, par exemple. Nous n'avions pas entendu parler de Lankhor depuis Vroom Multiplayer sur PC, il y a environ trois ans. Plus de nouvelles, plus rien. On imaginait le pire. On se souvenait avec nostalgie de Mortville Manor sorti sur ST en 87, de Maupiti Island en 90, et bien sûr de Vroom, course de bagnoles légendaire sortie en 91. Et depuis trois ans, hop, rien.

Mais l'équipe de développement française, basée dans les Yvelines à Voisins-le-Bretonneux – quel nom ! – n'a pas raccroché. En fait, ils se sont aventurés sur de drôles de chemins, en forme d'impasses, et fêtent leur retour dans le monde des jeux sur PC. Je dis "fêtent" parce qu'accessoirement, Power F1 World Champions League, leur prochain jeu, développé pour Eidos, nous a délicieusement enthousiasmés.

■ UN MOTEUR 3D MAISON

L'équipe des développeurs de Lankhor a donc décidé de se pencher à nouveau sur ce qui l'avait rendue célèbre : la simulation de F1. Depuis 1994, les machines ont sérieusement évolué, pas de doute, il a donc fallu tout reprendre à zéro. Constuire un nouveau moteur, à la page, prêt à profiter de la puissance des microprocesseurs d'aujourd'hui. Constituer une nouvelle équipe pour entourer les deux fondateurs, Daniel Macré et Jean-Luc Langlois. Ce dernier se charge alors de la débroussaille, et développe X3D, un moteur 3D tout neuf, fait maison et basé sur les techniques scanline (on n'affiche jamais un pixel deux fois). Bien sûr, Lankhor a étudié tous les moteurs 3D disponibles sur le marché, mais aucun n'a vraiment satisfait l'équipe. En fait, X3D s'annonce particulièrement performant, et la pré-version que nous avons vue nous a déjà convaincus. Pour info, le moteur X3D en soft est plus performant que Direct 3D supporté par du hardware (une carte Mystique, par exemple). Bien évidemment, X3D est ouvert aux cartes 3D performantes, et des versions 3DfX et Power VR du jeu sont prévues. Ainsi qu'une version tirant parti du MMX d'Intel.

Parce que, de la 3D, Power F1 World Champions League en a à revendre. Tout est effectivement composé de polygones et texturé. Pas de bitmaps, rien du tout. Du circuit aux décors en passant évidemment par les véhicules, tout est en 3D. Du coup, X3D se permet de zoomer d'avant en arrière comme s'il y était, et il est possible d'avoir des vues d'ensemble





Elles sont toutes là !

Le niveau de détail apporté dans la réalisation des voitures est étonnant. Les graphistes de Lankhor ont utilisé toutes sortes de documentations officielles ou récupérées à droite à gauche. Conduire une McLaren ne vous donnera pas les mêmes sensations que si vous étiez au volant d'une Ferrari. Dans la vraie vie, et dans le jeu aussi.

Déjà rapide et superbe sans la moindre carte 3D

F1 ... ns League

des circuits absolument saisissantes. Et ces circuits, justement, sont extrêmement fidèles à la réalité du monde de la Formule 1. Pour la plupart d'entre eux, les coyotes de Lankhor ont récupéré les plans de construction, et ont suivi leur tracé à la lettre. Les autres ont été construits à partir de vidéos et divers renseignements. Quand ils le pouvaient, comme pour le circuit de Monaco par exemple, ils se sont carrément rendus sur place pour prendre des mesures et de nombreux clichés. Ces photos ont servi à recréer les textures des décors, de la piste et des bâtiments.

Mais il n'y a pas que les circuits qui soient fidèles à la réalité, le jeu tout entier l'est clairement. En fait, Eidos, qui éditera le jeu de Lankhor, paye la licence officielle de la FIA. Alors, Power F1 World Champions League intègre toutes les données exactes possibles et imaginables : topographie des circuits, nom des pilotes, véritable design des véhicules des différentes écuries. Un avantage certain par rapport à ses concurrents pour les vrais fondus de F1.

Vous voulez des chiffres ? De douces preuves de la qualité du moteur 3D développé pour F1 World Champions League ? OK. Imaginez qu'un circuit puisse avoir jusqu'à 15 000 polygones. Imaginez qu'une voiture, rien qu'une seule, en comporte joyeusement 1000. Un seul pneu est lui-même composé de 200 polygones. Résultat : les courses sont superbes, absolument magnifiques. Et puis cette complexité du détail dans la réalisation des voitures a aussi un avantage, chacune a effectivement son look. Les 13 types de voitures différentes qui traînent leur gomme sur les circuits de Power F1 World Champions League ne se comportent pas de la même façon non plus : elles réagissent différemment aux coups d'accélérateur, virages et autres dérapages.

Cela va même plus loin. Bien plus loin. Nos gars de Lankhor ont poussé le vice jusqu'à tenir compte du style et des performances de chaque pilote engagé dans la compétition. L'ordinateur qui dirige les voitures gère tout ça. Là encore, Power F1 World Champions League devrait faire preuve d'un très grand réalisme. L'intelligence artificielle développée tout spécialement pour le jeu devrait être nettement plus complexe que celle des précédentes simulations de F1.

D'ailleurs, Power F1 World Champions League n'est pas une simple simulation : le jeu se veut accessible à tous, c'est une obsession permanente des auteurs. Accessible, et cela rapidement. Après avoir chargé le jeu, vous pourrez vous retrouver au volant très rapidement, en deux clics, sans avoir à passer à travers d'innombrables menus de réglages et de préférences. Une simulation avec les avantages d'un jeu d'arcade, en quelque sorte.

Mais ces menus et multiples options existent, et vous pourrez y plonger allégrement si vous le souhaitez. À noter qu'eux aussi sont entièrement en 3D. Tout est en 3D dans ce jeu, tout. Bref, ce n'est là que notre premier contact avec Power F1 World Champions League de Lankhor. Nous entrerons plus dans les détails quand la date de sortie sera imminente, et que nous mettrons la main sur une pré-version. En attendant, faites comme nous, admirez la beauté du graphisme : toutes les photos qui traînent ici et là sont tirées du jeu lui-même.

Vues du cockpit



Pas moins de 7 vues de l'intérieur du véhicule seront disponibles dans Power F1 World Champions League. Sept ! Je jette un coup d'œil sur le côté, je surveille mes arrières, je me vois bien casqué. À noter que les données affichées dans le cockpit, informations de distance, de niveau d'essence, de vitesse et compagnie, sont elles aussi en 3D. Ce qui se faisait déjà dans les simulateurs de vol, il est vrai. En vue subjective, le pilote penchera la tête dans les virages, anticipera le virage et la vue aussi, du coup. Ce petit détail apporte énormément de réalisme à l'action.

La 3D permet d'éloigner la caméra au maxi, et d'avoir une vue d'ensemble .

Les voitures ne sont pas superbes uniquement dans les menus et les scènes d'introduction, mais dans le jeu lui-même. Avec leurs élégants polygones, très nombreux et texturés à souhait.



Des outils maison

Pour dessiner les circuits, les programmeurs de Lankhor ont été obligés de construire des outils maison, en partie à cause de la spécificité du moteur 3D développé pour le jeu. Les objets du décor et véhicules ont d'abord été modélisés à l'aide du fameux 3D Studio. Ensuite, un outil spécial permet aux graphistes de Lankhor de placer tout ce petit monde pour reconstituer les circuits. On place des gradins par-ci, des arbres par-là, une grue, un bateau, un peu d'eau... Sans un outil souple et performant, le codage des 17 circuits des Grand Prix de Formule 1 qui se trouvent dans le jeu aurait été extrêmement long et fastidieux. Et rien ne vaut un programme fait maison pour obtenir exactement ce que l'on souhaite.

PAR SEB

Leur dernier simulateur de vol, EF2000, fut sans conteste un soft remarquable. Voire le meilleur simulateur de vol jamais réalisé. DID ne s'endort pourtant pas sur ses lauriers. Ce prochain titre, troisième volet de la série TFX, qui devrait débarquer avant la fin de l'année, promet d'être encore plus impressionnant.

DID

F-22 Air Dom







Doucement, calmement, DID s'est imposé comme l'équipe la plus performante du monde en matière de simulateur de vol. EF2000, leur chef-d'œuvre à ce jour, a marqué leur consécration. Et dire que l'avion qu'il mettait en scène, l'Eurofighter comme on dit, n'est toujours pas prêt et qu'il ne le sera sûrement pas avant encore trois bonnes années. Nous sommes pourtant déjà nombreux à l'avoir piloté. À peine remis de cette simulation, voilà donc qu'il nous faut avaler la nouvelle de l'arrivée d'un titre qui s'annonce diablement plus riche, impressionnant et complet : F-22 Air Dominance Fighter. Les militairophiles auront compris que cette fois, c'est aux commandes d'un F-22 que les gars de DID veulent nous caser. Le choix de l'avion est nettement moins original que pour l'EF2000, le F-22 Raptor ayant déjà été mis en scène à de nombreuses reprises ou annoncé dans d'autres simulateurs à venir (Jetfighter 3 édité par Eidos, Lightning 2 de Novalogic ou encore F-22 Raptor d'Interactive Magic).

Mais F-22 Air Dominance Fighter, le nouveau simulateur de DID, est bien plus ambitieux que tous ses concurrents réunis qui "se contentent" d'un simulateur de vol, d'une succession de missions à remplir et basta. DID va plus loin : DID s'intéresse à la guerre, simule la guerre et vous jette au cœur de l'action. Techniquement, tactiquement, et stratégiquement.

QG VOLANT

À terme, DID a l'intention de développer un champ de bataille électronique complet : tel joueur s'occupera d'un tank, tel autre des hommes sur le terrain, un troisième pilotera un F-22, et tous se mettront sur la tronche dans le même monde virtuel. Imaginez des milliers de joueurs, connectés, qui interagissent et se castagnent dans un seul et même scénario. F-22 Air Dominance Fighter fait un pas de plus dans cette direction et vous installe à l'intérieur d'un AWACS, véritable QG volant, d'où vous commanderez des groupes de F-22. Là, un système de cartes, de schémas et de graphiques divers vous permet de visualiser en temps réel tout ce qui se passe sur le théâtre des opérations. On se croirait presque dans un jeu de stratégie ou un wargame. Cliquez sur un F-22 pour lui donner des ordres. Il suffit de le glisser sur un bâtiment adverse, par exemple, pour qu'il change alors

SUR PC CD-ROM - EDITÉ PAR OCEAN
DÉVELOPPÉ PAR DID
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1997

inance Fighter





F22 Dominance Fighter



Le Mission Planner vous permettra de créer et de régler, dans les moindres détails, des missions pour F-22 Air Dominance Fighter.



son ordre de mission et parte bombarder l'objectif. Ou sur un avion adverse pour qu'il fonce l'intercepter. Une petite fenêtre vous permet, d'ailleurs, de surveiller ce que chacun de vos pilotes voit à un moment précis. Et puisque F-22 Air Dominance Fighter est aussi un simulateur de vol, vous pouvez plonger à l'intérieur du cockpit de n'importe lequel des F-22 en présence, et prendre les commandes. On est jamais, mais alors jamais, aussi bien servi que par soi-même.

Ce mode de jeu, à partir du centre de commande d'un AWACS, est presque un jeu à part entière. On y suit les combats engagés à distance, on voit évoluer la situation, on y prend des décisions de dernière minute. On s'y croit, en fait. Tout simplement. Et même si cette partie est beaucoup plus simple à réaliser graphiquement parlant, nos gars de DID l'ont tout de même bien soignée. L'interface est agréable et claire, plusieurs modes de vue différents sont disponibles, en 3D schématique ou vue d'au-dessus, par exemple.

Mais, bien évidemment, c'est la simulation de vol elle-même qui impressionne le plus, quand on prend les commandes du F-22 et qu'on se lance dans la bataille. Là encore, DID a fait grand étalage de son savoir-faire technologique. EF2000 était superbe ? Accrochez-vous, F-22 l'est encore plus.

AU CŒUR DES NUAGES

Dommage qu'il s'agisse de méchants avions de guerre. Dommage que je sois au cœur d'une bataille à grande échelle, car, avec de tels graphismes, on serait bien tenté de faire du tourisme. On a plutôt envie de faire du rase-mottes pour voir d'un peu plus près ces jolies collines. On resterait des heures à survoler la côte, à admirer les flots qui ondulent, avant de partir en haute mer pour n'avoir plus que le bleu pro-

LA TETE DANS LES NUAGES

L'une des nouveautés les plus impressionnantes développées pour le moteur de F-22 Air Dominance Fighter est sans conteste la gestion de la vapeur d'eau. Les nuages sont de toute beauté et d'un réalisme saisissant. Quand on monte droit vers eux, on peut admirer leur texture, leur densité de plus en plus forte, et l'action du vent sur leur déplacement.





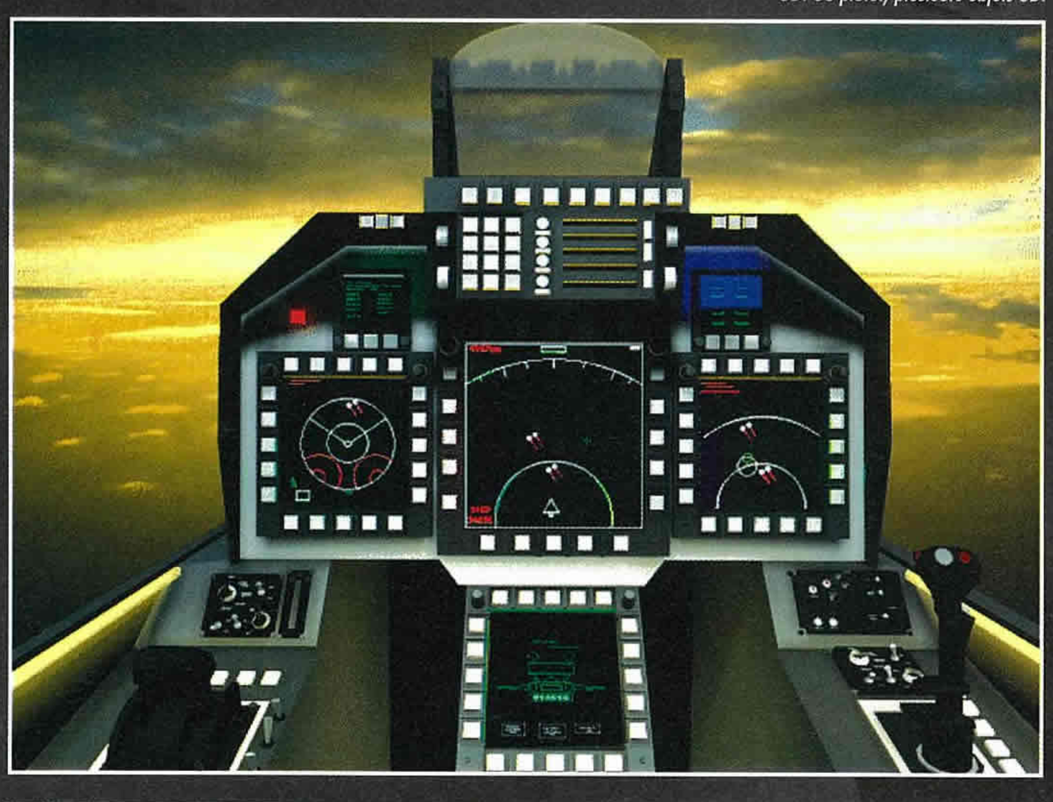




"F-22 surpasse les simulateurs de l'armée qui coûtent plus de 10 millions de dollars."
Martin Kenwright

F22 Dominance Fighter

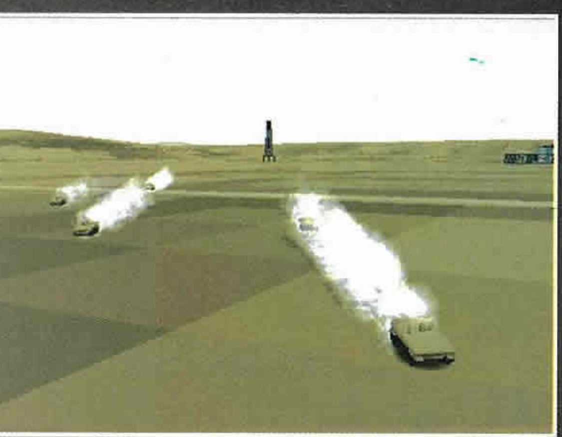
Bien évidemment, le cockpit de votre F-22 est un objet 3D. Ou plutôt, plusieurs objets 3D.



fond à perte de vue. De retour au-dessus de la terre ferme, on cherchera des yeux quelques bâtiments, une base, des usines, pour admirer les ombres calculées en temps réel qui se dessinent selon l'inclinaison des rayons du soleil. Ou encore, on ne demande qu'à crever la cime des cieux, à s'enfoncer dans les nuages, qui, soit dit en passant, n'ont jamais été aussi réalistes dans un simulateur de vol, ou dans un jeu tout court. Les programmeurs de DID ont passé un temps fou rien que sur ces derniers, l'effet est véritablement saisissant, et délicieusement vaporeux.

Tout cela, bien sûr, est baigné dans une lumière fantastique. Particulièrement impressionnant lorsque l'on tourne autour de son propre avion, qu'on admire les reflets du soleil sur sa carapace ou à travers les vitres. Pas besoin d'avoir une carte 3Dfx pour que F-22 Air Dominance Fighter soit agréable à l'œil, la version "normale" est déjà bien étonnante. Bien évidemment, si vous disposez d'une telle carte, le jeu en prendra alors compte. Les textures seront alors encore plus fines, l'animation plus fluide. Mais F-22 est tellement bien programmé, que l'utilisation d'une carte 3D ne le métamorphose pas notablement. Il n'y a pas une bonne version avec carte 3D et une version un peu pourrie sans. Toutes deux sont excellentes, l'une est encore un petit mieux, ou l'autre un peu moins bien, au choix.





Ce n'est pas parce que F-22 est un simulateur de vol qu'il ne se passe rien au sol, bien au contraire. Tout un monde vie, se bat et meurt là-dessous. À vous d'intervenir, si le cœur vous en dit.

DID EN BREF

Digital Image Design fut créé en 1989 par Martin Kenwright. Martin avait déjà quelque expérience en matière de jeu et de simulateur de vol en particulier, puisqu'il avait participé à la réalisation des mythiques Strike Force Harrier et Spitfire 40, notamment. Le premier jeu DID, tout de suite signé chez Ocean, s'appelait F-29 Retaliator. Ceux qui y ont joué s'en souviennent forcément, tant ce titre avait fait sensation à l'époque. Après quelques excursions en dehors des cockpits, avec notamment Epic, Inferno ou Robocop 3, où l'engouement pour les jeux en 3D se faisait définitif, DID est retourné à ses premières amours, les simulateurs de vol, depuis TFX premier du nom.



DID ET LES AVIONS

À force de faire des simulateurs de plus en plus réalistes sur PC, c'était inévitable : l'équipe de DID a été contacté par les militaires, les vrais, ceux qui font la guerre et tuent les gens autre part que dans des jeux. La société de développement s'est donc mise à bosser sur des tas de projets top-secret, pour le compte de grands industriels de l'armement. Ils programment des simulateurs, des système de visée laser ou de vision nocturne. Des produits de leur réalisation se sont d'ailleurs déjà retrouvés sur les champs de bataille, notamment en ex-Yougoslavie.
Plusieurs personnes, au sein de l'équipe d'environ 75 personnes, travaillent d'ailleurs à temps plein à la conception de tels produits. Mais l'intérêt, pour nous, c'est que DID entretienne des contacts de plus en plus étroits avec l'armée, et que son expérience profite indéniablement à ses simulateurs. Il n'y aura bientôt plus aucune différence entre les outils que les militaires utiliseront sur les vrais champs de batailles, et les simulateurs de vol qui traîneront dans les disques durs de nos PC... Flippant !





Oups, une fausse manœuvre, et on s'écroule au sol, en flammes, bêtement.

F22 Dominance Fighter

Pas de doute, le F-22 est un avion plutôt élégant, une petite douceur pour les yeux.



AU CŒUR DE L'ACTION

Bientôt, pourtant, il faut laisser tomber ses rêveries et ne pas oublier ce pourquoi on se trouve aux commandes d'un engin qui coûte à lui seul autant que le budget gouvernemental de certains pays d'Afrique : on est là pour faire la guerre, pour raser des objectifs, bombarder, descendre d'autres avions, massacrer des tanks et rentrer à la base avec le sourire d'un héros de "Topgun".

De temps à autre, vous survolerez d'autres batailles, déjà engagées sans vous. Contrairement à beaucoup de simulateurs, le jeu n'est pas centré autour de votre petite personne, mais vous en faites partie. Une bataille de tanks, par exemple, ou même une bataille navale. Bien sûr, vous êtes entièrement libre, et pouvez donc vous joindre au conflit si vous le souhaitez, comme ça, hop, puisque vous traînez par là. F-22 Air Dominance Fighter dispose bien évidemment de larges campagnes, elles-mêmes comportant de nombreuses missions où vous tenterez de rétablir l'ordre selon vos chefs. Vous referez votre petite guerre du Golfe. Mais F-22 propose également tout un tas de missions simples, presque comme des niveaux de jeu d'arcade, où l'on doit juste plonger dans son cockpit avant de se jeter au cœur de l'action. Ces missions sont très variées, avec les classiques bombardements, interceptions d'avions ennemis, ou même d'autres plus originales où vous devrez escorter la limousine du Président. Idéal quand on a envie de faire une simple partie, vite fait, en quelques minutes.
Et puis si cela ne suffit pas, si les missions et les campagnes créées par les développeurs de DID ne vous suffisent ou ne vous emballent pas, vous aurez la possibilité d'en créer vous-même. Cette dernière possibilité s'appelle le "Mission Planner".

CARTES 3D

Le moteur 3D de F-22 Air Dominance Fighter supporte la technologie DirectX de Microsoft, et donc Direct3D. Du coup, le jeu sera accéléré si vous disposez d'une carte 3D. Mais DID s'occupera également de créer des versions spécifiques aux principales cartes du marché, comme la 3Dfx, pour encore plus de performances.



CARTES 3D

Pratiquement comme dans un jeu de stratégie, on peut donner des ordres à tous les avions impliqués dans une mission à partir du poste de commande d'un AWACS. Le jeu prend alors une tout autre ampleur, devenant beaucoup plus tactique. À tout moment, si vous êtes trop excité par l'action, vous pouvez reprendre les commandes de n'importe quel F-22 impliqué dans la bataille.



> "À la sortie de F-22 Air Dominance Fighter, nous aurons deux ou trois ans d'avance sur nos concurrents"
> Martin Kenwright

F22 Dominance Fighter

PREMIERES IMAGES

Les programmeurs de DID n'ont apparemment pas l'intention de garder en permanence la tête dans les nuages. En ce moment, tandis que F-22 Air Dominance Fighter est en train d'être terminé, une équipe bosse déjà sur un nouveau simulateur... de tank, cette fois. Lors d'une visite à Warrington, dans les locaux de DID, nous avons eu la chance de jeter un œil à ce nouveau simulateur à peine amorcé, et déjà diablement accrocheur. Tout y est bien évidemment en 3D, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il bouge bien, malgré que le jeu ne soit en développement que depuis trois mois. Cette fois, les décors, le sol et les bâtiments seront de toute première importance. Les chars devraient laisser des traces sur le sol et l'environnement 3D se modifiera en temps réel, ainsi que les explosions ou les maisons qui s'écroulent. Les explosions sont d'ailleurs tout à fait excitantes, avec des bouts qui partent dans tous les sens et peuvent provoquer des explosions en chaîne. Cela fait bien longtemps que nous n'avions eu de bon simulateurs de chars, voire une éternité. DID a bien l'intention de combler ce vide.

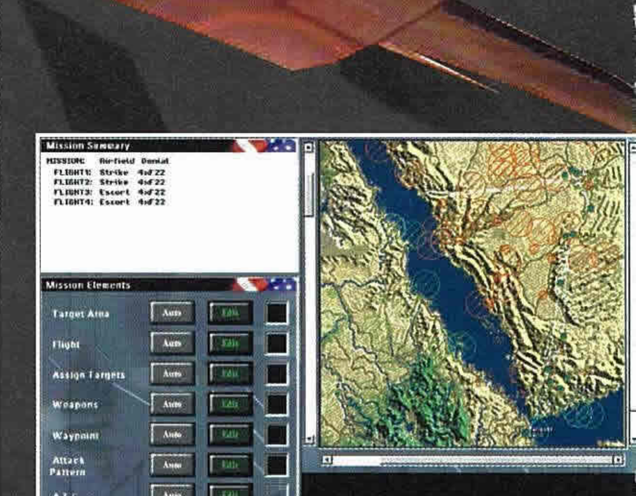
Bien évidemment, le monde de ce simulateur de tank sera compatible avec celui de F-22 Air Dominance Fighter. Il devrait alors offrir la possibilité de jouer en réseau, un joueur dirigeant les chars, l'autre les avions. C'est le grand cheval de bataille des mecs DID, croisons les doigts pour qu'ils y arrivent le plus tôt possible. Ce jeu de Tank, qui n'a pas de titre définitif pour l'instant, devrait sortir à la fin de l'année prochaine. On a le temps de le voir venir, donc.













Vous êtes en fait dans la peau d'un commandant de base, qui a toute une tripotée de pilotes et d'avions à sa charge. Choisissez vos objectifs, tracez la route que vos avions devront parcourir pour les atteindre, évitez les lance-missiles adverses, etc. Là, vous décidez de tout. Grâce à un tableau chronologique, vous pourrez régler les décollages, ainsi que tous les timings, à la seconde près. De quoi faire son petit général des armées les doigts dans le nez. Évidemment, une fois la mission créée, vous pourrez la sauver, puis y jouer vous-même en plongeant dans un cockpit, ou encore la distribuer à des potes qui disposeront eux aussi de F-22 Air Dominance Fighter.

Cet aspect du jeu est extrêmement puissant, et demande beaucoup d'efforts et de travail aux programmeurs de DID, apparemment. Pour l'instant, les développeurs ne savent pas encore s'ils l'intégreront directement au jeu, ou s'il s'agira d'un add-on.

FIN DE L'ANNÉE

Vous vous en doutez sûrement, nous n'avons fait que survoler les possibilités offertes par F-22 Air Dominance Fighter. Le but était de présenter les grandes lignes, et surtout d'étaler le plus possible les superbes images tirées du jeu. Il devrait sortir chez Ocean avant la fin de l'année, aux alentours du mois d'octobre, ce qui nous laissera le temps de faire joujou avec une bêta-version afin d'entrer plus longuement dans les détails techniques. Mais, déjà, F-22 Air Dominance Fighter est bougrement impressionnant. Graphiquement, bien sûr, mais surtout tactiquement, avec les indéniables plus apportés par le mode de jeu AWACS et le Mission Planner, le tout tournant, bien sûr, autour du simulateur lui-même puisque vous pouvez y retourner à tout moment.

Preview

ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR BMG
DÉVELOPPEUR NMS SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



▲ Les bâtiments deviennent transparents lorsque vous passez derrière eux.



▲ Une bonne barbecue-party, rien de tel pour réchauffer les relations entre voisins.

Mass Destruction



▲ Cerné par l'ennemi, vous ne trouvez votre salut que par la crémation totale de ceux qui ont eu le malheur de vous demander du feu.

Non, il ne s'agit pas du petit frère de Return Fire, malgré un air de famille pour le moins troublant. Mass Destruction vous place aux commandes d'un char, ce qui rappellera à certains les heures les plus glorieuses de leur service militaire. Mais contrairement à ce dernier (enfin, normalement), ici on vous demandera de détruire, tuer, exploser ou bien encore calciner tout ce qui se osera s'interposer entre vous et l'objectif de votre mission. Ainsi, votre premier boulot consistera à anéantir les réserves d'eau de l'armée adverse, afin de faire mourir de soif les troufions (qui, de toute façon, préfèrent la bière...). L'humanitaire, c'est votre truc, et c'est pourquoi vous en profiterez au passage pour utiliser lance-flammes, missiles guidés, mitrailles ou bien encore moult obus, contre d'autres blindés ou bien encore des fantassins. Au pire, vous pourrez même les écraser (les fantassins) en leur roulant dessus. Ça permet de varier les plaisirs. C'est vrai, tant qu'à massacrer tout le monde, autant le faire en riant, ça détendra l'atmosphère au moment où il faudra nettoyer les chenilles du tank. De temps en temps, vous devrez éviter les bombardements adverses, très spectaculaires puisque vous serez submergés par les flammes. Bon, le tout est en 3D et semble bouger particulièrement bien, mais il faut quand même préciser qu'apparemment seul le VGA sera disponible. Enfin, un mode multijoueur permettra de vous mettre sur la tronche entre potes, ce qui devrait donner lieu à des parties fort sympathiques. Une fois de plus, les vrais jeux semblent de retour...

Fishbone



▲ Détruisez ces saloperies d'éoliennes qui ont le mauvais goût de produire de l'électricité sans polluer. Le nucléaire, y a que ça de vrai.

▲ Les effets d'explosion sont particulièrement brillants.

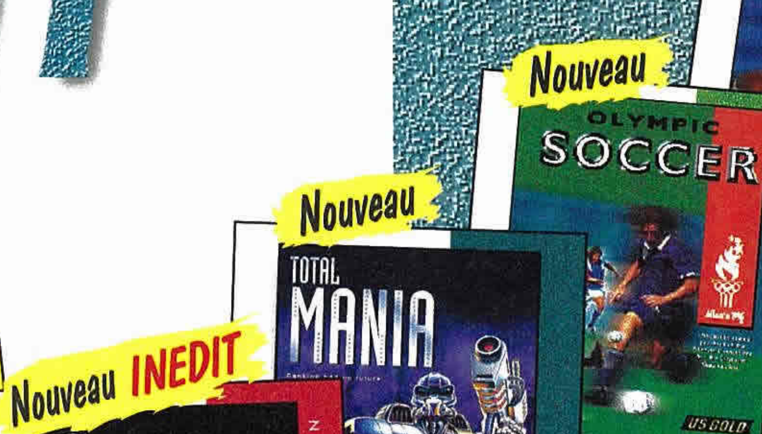


À vous de choisir avec quoi ▶ vous allez génocider : un tank rapide mais fragile, ou bien un engin super résistant qui se traîne comme une larve.

Offrez-vous le meilleur du jeu pour







Sport simulation

Dans ce jeu officiel réalisé en 3D, vous disputerez 15 épreuves différentes en mode Arcade ou compétition Olympique, une fidèle reproduction des J.O. d'Atlanta. 1 à 4 joueurs simultanément.

Sport simulation

Disputez le véritable tournoi Olympique ou jouez en mode Arcade jusqu'à 4 joueurs simultanément, contre les 32 meilleures équipes du monde de Football. Mettez votre rapidité et votre habileté à l'épreuve avec cette simulation de Football ultra-complète.

Action aventure

Au cœur d'une lutte en 3D, grâce à votre arsenal d'armes high-tech et de vos talents de stratèges, partez libérer la race humaine.



Racing Simulation

Ça va chauffer avec Speed Demons, le premier jeu où vous choisissez les conditions de courses, sur 8 circuits à difficulté croissante et au volant de 3 bolides hyper-rapides

Action - aventure

28 niveaux d'action-hyper réalistes au cœur d'un univers en 3D, vous êtes Duke et vous allez nettoyer Los Angeles des aliens... le sourire aux lèvres !



Aventure - Under a Killing Moon



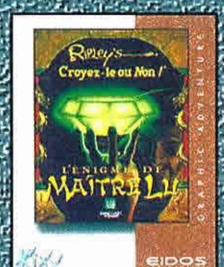
Action/Aventure - Witchaven II



Action - Terminal Velocity



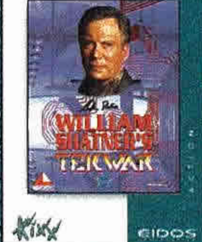
Action - Firestorm Thunderhawk 2



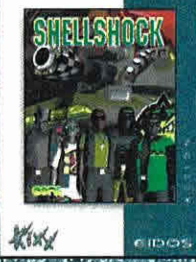
Aventure - L'énigme de Maître Lu



Sport - Links 386



Action - Tekwar



Action - Shellshock



*Prix public généralement constaté






6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - Tél. : 01 41 06 96 70

Preview

ARCADE/AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR LUCASARTS ENTERTAINMENT
DÉV. LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE





La mèche au vent, l'œil salace et la dégaine clint-eastwoodienne, le chevalier Jedi est un poseur-né.



Un Jedi qui se respecte n'hésite jamais à provoquer un Tag en duel.

Dark Jedi



▲ Des constructions gigantesques pour une action dramatique, Jedi Knight en impose décidément un maximum.

Oui, bon. À chaque fois, on vous fait le coup, mais, cette fois, ça y est pour de vrai, c'est imminent, j'vous l'jure (aïe ! je me suis niqué une phalange en croisant les doigts). Bon, euh... voilà, sans détour et en deux mots, je vous annonce la sortie du deuxième volet de la bilogie de Dark Forces. Quoi ? J'ai dit une bêtise ?

Jedi Knight est la suite du Dark Forces sorti il y a maintenant trois ans. Moins attendue que la prochaine apparition de la Vierge à la finale de la Coupe des Coupes, mais tout de même beaucoup plus que la sortie de "Stargate 3". On vous avait déjà donné, il y a quelques mois, la primeur de la vidéo sur le CD-Rom de Joy, tout sympa qu'on est.

Trois ans, ça fait beaucoup. On commence à les connaître, les gars de LucasArts : au lieu de nous pondre une nouvelle déclinaison d'un hit tous les ans, ces petit plaisantins n'ont rien de mieux à faire que de refondre le moteur pour le mettre au goût du public (lequel, en ce moment, ne cesse de réclamer, on ne sait pas trop pourquoi, de plus jolis graphismes et des possibilités de jeu en réseau). Bon, eh bien, comme ça percute plutôt vite chez LucasArts, on pourra trouver tout ça dans DF II Jedi Knight. Pour l'occasion, même Lucasfilms, proche cousin de l'éditeur, a marqué le coup en ressortant il y a quelques mois la trilogie de "La Guerre des Étoiles" sur nos écrans. Si, ça, c'est pas un gros coup de pouce familial.

Contrairement à son prédécesseur, Jedi Knight sera en Full 3D. En outre, il offrira de somptueux graphismes, des monstres divers (parfois hauts de plusieurs mètres), et nous fera évoluer dans les trous les plus paumés de l'Empire, à la recherche de sept avatars impériaux qui auront eu la mauvaise idée de profaner un cimetière Jedi afin d'y grapiller quelques pouvoirs supplémentaires... Rapiats ! À l'instar de ceux de Quake, les personnages, objets et décors ne seront pas des sprites, mais des modèles polygonaux avec textures plaquées.





Forces II Knight

Au programme de la séance, on aura le droit a de très inquiétantes balades dans les eaux croupies des rivières impériales, à des parcours tracées à coups de laser dans des construction hétéroclites mais néanmoins spatiales, ainsi qu'à des combats titanesques contre les plus puissantes entités galactiques.

Contrairement à certaines croyances, la force n'est pas une mesure exprimant un coefficient de la masse musculaire, mais bien quelque chose qui, pour citer Kenobi, "fluctue entre les atomes de la galaxie et est assez impalpable". Oui, Obi-Wan n'a jamais été un grand physicien, ni un grand poète. Tout juste un bon Jedi mort en fin de carrière.

Notre héros, suivant ses options politiques, pourra développer diverses facultés, comme celles d'inspirer la peur autrement que par sa tenue vestimentaire, de devenir invisible ou de tuer les mouches par simple imposition des mains. Puissance oblige.

Le personnage que l'on va incarner dans cette suite n'est autre que le héros du premier volet, le nommé Kyle Katarn. À l'époque simple espion rebelle ayant autant de force en lui qu'un vieux pneu crevé, Kyle avait pourtant réussi à se sortir avec habileté des méandres du premier jeu. Mais maintenant, ce lampiste a de l'ambition. Et au lieu de demander une simple augmentation comme tout un chacun, il décide au début du jeu de devenir chevalier Jedi. Au départ, il dit ça un peu en l'air, histoire d'énerver son monde, sans même savoir s'il va devoir changer son régime alimentaire trop riche en cholestérol, se mettre à porter une cape et des pantalons moulants. Il ignore même quels types de piles (R5, R6?) on trouve dans un sabre laser et quel est le meilleur côté de la force pour les avantages fiscaux.

Dans Dark Force II, on ne nous proposera rien de moins que de choisir soi-même son destin. Vous l'avez deviné, la force sera l'un des aspects essentiels du jeu, bien plus que les armes (qui ne manqueront pas, d'ailleurs). Kyle pourra en effet développer tel ou tel côté de la force au cours des 26 missions en solo et basculer d'un camp à un autre, mais une seule fois seulement, sinon ça fausse mes statistiques et je deviens dingue. L'utilisation de la force sera basée sur un astucieux système de points qui permettra de canaliser ce très précieux pouvoir galactique.

Tout au long du jeu, on rencontrera en chair et en 3D, ou on aura bruit de rumeurs à propos de personnages célèbres issus des films ou du premier volet de Dark Forces. On pourra donc en apprendre plus sur des personnes aussi charmantes que le maître Jedi Rahn, Jan Ors (une femelle), Dash Rendar ou même Luke Skywalker. Tiens, d'ailleurs, à propos – et pour mettre fin à une rumeur que j'ai moi-même lancée hier –, on ne signale aucune apparition de Mark Hamill dans le jeu, pas même dans les scènes cinématiques qui parsèment l'action. Mark, occupé comme il est, doit être en ce moment sur le plateau de tournage d'un jeu de water-polo ou peut-être même en train de danser dans la dernière comédie musicale multimédia. Inoubliable interprète de Luke Skywalker, le chantre de l'épée laser au comportement sociopathe n'a cessé de hanter l'inconscient de notre enfance (enfin, la vôtre) avec des répliques aussi indispensables que : "Mmmmh, Dark Vador est-il vraiment mon père ?" ; "Mais non, Leïa, nous ne pouvons pas faire ça, tu es ma sœur après tout." ; "Dans mon landspeeder sur Tatouine, je dégommais des Jawas à 100 mètres avec mon laser", ce qui, somme toute, résume assez justement les légitimes interrogations de l'adolescence à propos des choses de la vie. Enfin, c'est tout de même dingue, le nombre de softs sur "Star Wars" qui se font sans Mark Hamill.

Dans le jeu en réseau, on pourra utiliser son propre personnage, qu'il soit du côté clair ou sombre de la force. On pourra jouer à plusieurs sur Internet, avec un Lan, en réseau IPX ou encore par modem, ce qui nous promet l'éclosion prochaine d'une ribambelle de petits Jedi sur nos Kali préférés.

Bob Arctor



Sabre laser contre pisto-laser, les chevaliers Jedi aiment se la jouer à la loyale lors d'un duel. ▼



C'est l'été chez Ubi Soft !
un hit acheté = un classique** à 20F

Offre valable du 1/07/97 au 15/09/97, en France Métropolitaine



Carmageddon - SCI ™

Interstate 76™ - Activision ®

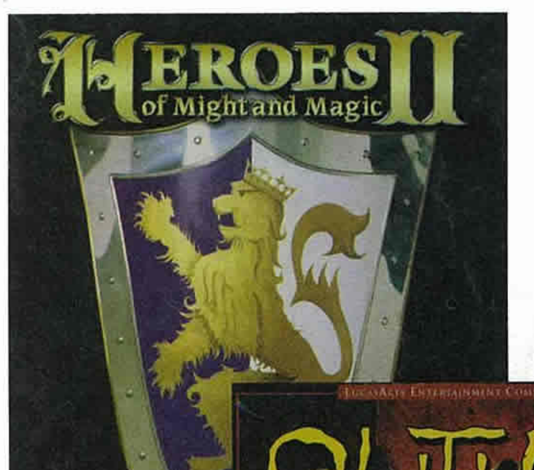
Diablo™ - Blizzard Entertainment®

POD™ - Ubi Soft Entertainment ®

Last Express™ - Broderbund ®

Pour l'achat d'un des 10 Hits ci-dessus exclusivement, recevez un jeu classique pour 20F parmi les 8 cités !

Heroes of Might & Magic ® II™
New World Computing ®
Nouveau VF intégrale



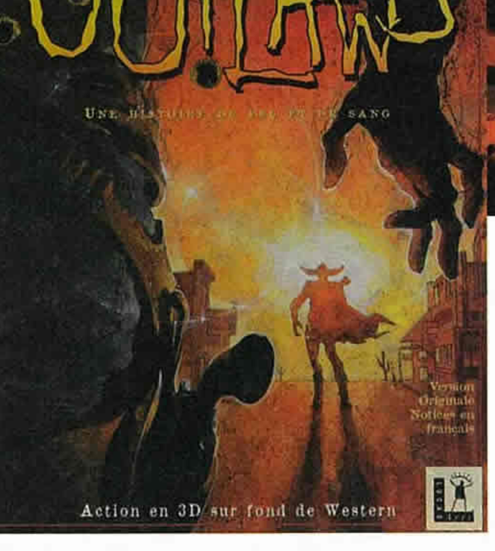
Les mystères de Louxor ® - Strata - Mojave™

LES MYSTERES DE LOUXOR





F16 - Fighting Falcon ® - Digital Integration ®

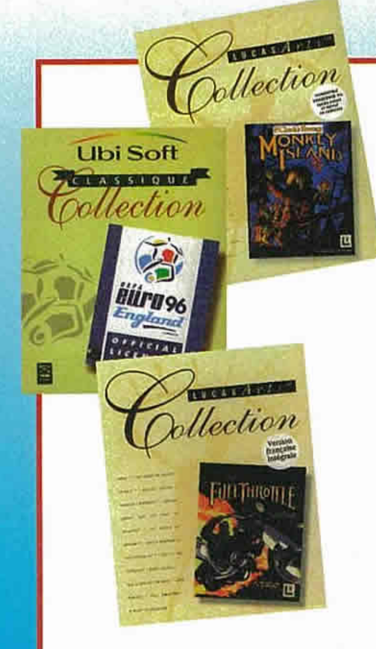


Outlaws™ - LucasArts™



Propinball Timeshock - Empire ® Interactive

**Les Classiques



- Aliens™* - Aventure - Mindscape®
- Civil War - Wargame - Empire™
- UEFA Euro 96™ England* © UEFA™ - Simulation de Football Gremlins © Interactive
- Normality* - Aventure - Gremlins © Interactive
- Realms of the haunting* - Rôle-Aventure - Gremlins © Interactive
- Wetlands™* - Action - New world Computing ®
- Full Throttle™* - Aventure - Lucasarts™
- Monkey Island™ 2 *: Lechuck's Revenge - Aventure - LucasArts™

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et limitée à un jeu gratuit par foyer (même nom, même adresse).
Vous recevrez votre jeu classique sous 4 semaines environ.
Les frais d'expédition de ce jeu sont pris en charge par Ubi Soft.

* collection classique Ubi Soft ou LucasArts

A renvoyer avant le 15/09/97 (le cachet de la poste faisant foi) avec une preuve d'achat portant OBLIGATOIREMENT le nom du produit + 1 chèque de 20F à l'ordre d'Ubi Soft:
UBI SOFT- OFFRE PROMOTIONNELLE ÉTÉ 97 - JOYSTICK
28 rue Armand Carrel 93108 Montreuil Sous Bois cedex.

Nom......................................

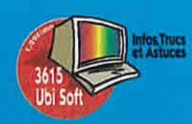
Prénom......................................

Adresse......................................

.... Tél......................

Titre souhaité par ordre de préférence (3 choix).

1......................................
2......................................
3......................................





Preview

JEU DE ROLES
PC CD -ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉV. BEFORE DAWN PROD
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



◀ *De superbes interfaces et graphismes*

▼ *Des dialogues à l'emporte-pièces, qui ont l'air d'être tout droit sortis de la série des Ultima.*

Fallout





Gurps, quel nom ridicule. Cet acronyme cryptique (Generic Universal Role Playing System) est pourtant le sigle qui figure sur l'un des meilleurs systèmes de jeux de rôles traditionnels (non informatisés). Basé sur un système de création de personnages à partir de points donnés par le MJ, il permet à tout joueur de créer son perso chez lui, sans que le premier ait peur d'une gruge. Mais Gurps (Steve Jackson's Games), c'est aussi un système de mondes très developpé, dans lequel on pourra pénétrer en se payant l'une des très nombreuses extensions. On pourra en effet jouer dans des univers aussi variés que le gothic horror, l'heroic-fantasy, le space opera ou même dans le monde du fleuve de PJ Farmer. Wastelands, quant à lui, est un jeu interplay qui s'est très bien vendu sur Apple II en son temps. L'univers : une terre désertée, post-apocalyptique et régie par des sortes de Texas rangers. Fallout est l'habile résultat du melting-pot de ces deux composantes, puisque la création du perso et le thème abordé reprendront le meilleur des deux, dans un jeu en solo dont les graphismes ont l'air d'exploser ceux de Diablo.

Bob Arctor

◀ *L'écran de création du personnage. Régi par un système de règles à la Gurps, on pourra y créer n'importe quel type de perso, n'importe lequel, quoi.*



▲ *Dans un univers à l'exacte jonction entre Mad Max et Flash Gordon.*

Laissez-vous guider !

10 nouveaux produits multimédias par jour... Comment choisir ?



La solution :

Le 1er Guide d'Achat Multimedia

- Jeux & Divertissement
- Eveil & Educatif
- Culture & Découverte
- Vie Pratique
- Matériels

350 produits sélectionnés :

Scénario / Age / Configuration / Prix...

(Parution trimestrielle)



Prix de lancement

Liste des points de vente du guide sur le

3615 MAKO

Offre exceptionnelle de lancement :

1 an d'abonnement +
Duke Nukem 3D (pour CD-Rom PC)
= **99 F**

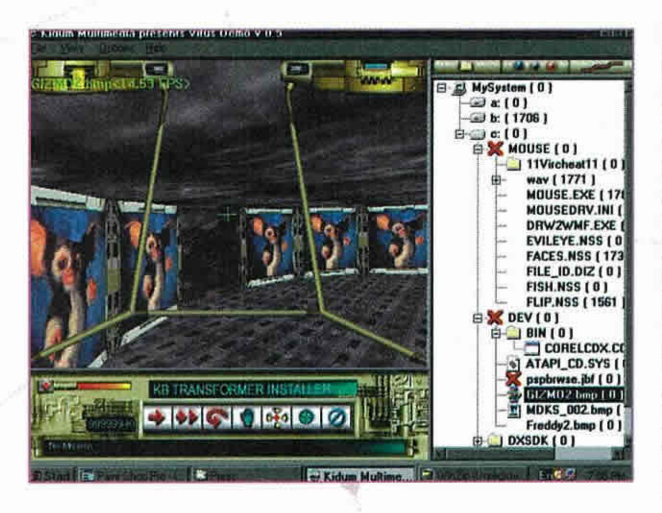
Renvoyez ce bon accompagné de votre règlement de 99 F + frais de port 25 F soit 124 F par chèque bancaire ou postal à l'ordre de **MAKO**, ou par carte bancaire sur le 3615 **MAKO** :

MAKO EDITIONS
14, rue du Fossé Blanc 92230 Gennevilliers

Nom : ....
Prénom : .... Age : ......
Adresse : ....
....
Code Postal : ....
Ville : ....
Matériel possédé : ....

Gros Plan

Jérusalem, épicentre métaphysique de cette planète. On y croise pas mal de dingues, tout particulièrement en juin, quand le soleil fait rôtir les fidèles. Et là où il y a des dingues, c'est bien connu, il y a des développeurs de jeux. D'autant qu'Israël représente, par habitant, le plus gros parc de micro-ordinateurs et de modems du monde. Deux boîtes y travaillent pour Telstar : Markh-Shevet et Kidum Multimedia. Pas de surprise, ils sont effectivement dingues et ils programment des jeux de dingues.





Cette salle est la matérialisation d'un fichier BMP ; d'un fichier image, quoi. Donc, quand vous entrez dans cette salle, les murs sont tapissés de la photo dans laquelle vous vous baladez. Idem pour les fichiers textes : le manuscrit court sur tous les murs.





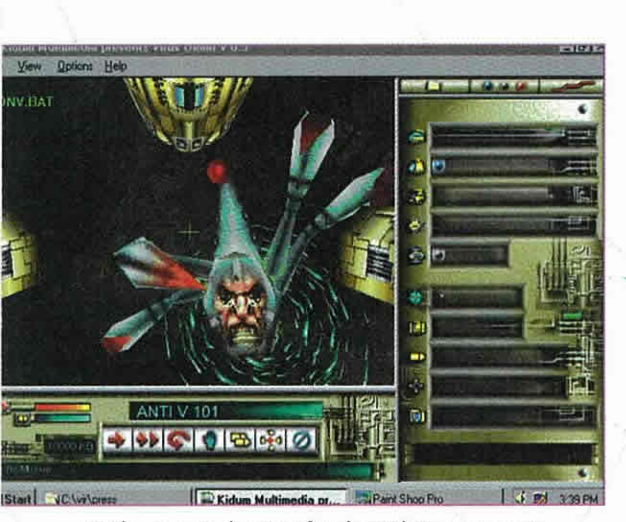
FORMAT PC CD-ROM
DÉVELOPPEUR KIDUM MULTIMEDIA
EDITEUR TELSTAR
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE

Bonne nouvelle : un virus va plomber votre PC. Il s'y répandra telle la gangrène, pourrissant tous vos fichiers. Vous allez beaucoup aimer.

On croyait avoir affronté tous les cataclysmes dans les jeux vidéo, de la guerre à l'invasion extraterrestre en passant par la maladie, la famine et les super-héros (le pire de tous les maux). Il en manquait un, ces cochonneries de virus informatiques. Ce vide est maintenant comblé avec Virus, un soft franchement original, qui mariera deux concepts pourtant très éloignés : stratégie/temps réel à la Command & Conquer et Doom-like.

La grande idée du jeu, c'est que le champ de bataille sera votre ordinateur, vos propres fichiers, vos ressources, votre Windows 95. C'est là que le virus plantera férocement ses petites dents pour infecter tous vos disques, remonter au système et démolir définitivement votre bécane.

En pratique, une partie de Virus se déroulera comme une campagne de Command & Conquer. Ça commencera par un briefing, qui vous permettra d'entrevoir où se situe le nouveau problème et comment y remédier. Pour combattre le virus, il vous faudra récolter des kilo-bytes dans vos différents fichiers, en y envoyant des collecteurs, exactement comme dans C&C avec les moissonneuses et le Tibérium. Avec ces kilo-bytes accumulés, vous construirez des programmes qui généreront différentes unités anti-virales. Là encore, c'est exactement comme dans C&C, avec les usines qui produisent des unités armées.



Détail marrant, quand un virus infecte des périphériques genre souris, imprimante, écran, clavier etc., le jeu simule des pannes.

■ET DOOM, DANS TOUT ÇA ?

Pour le côté Doom-like, c'est très simple ; à tout moment, vous pourrez passer aux commandes d'une de vos unités. L'environnement 3D dans lequel vos évoluerez alors sera entièrement généré à partir des ressources de votre PC, chaque fichier étant symbolisé par une salle. Quand vous traverserez un fichier contenant une image, par exemple, les murs de la pièce en seront tapissés, idem pour les fichiers textes, sons etc. Gasp, va falloir que je fasse un peu de ménage dans mon disque avant de prendre des photos d'écran !

Là où Virus devrait prendre toute sa dimension, ce sera en réseau. Ça se passera à deux. L'un jouant le virus, l'autre tentant de défendre son PC, à la fois contre l'invasion du virus, et aussi contre la curiosité de l'adversaire. Ce dernier ne pouvant résister à la tentation de fouiller tous vos dossiers, dans l'espoir d'y débusquer vos photos de pingouins... ou pire, votre journal intime. Note pour moi : "Penser à ne jamais jouer à Virus contre cette râclure de Bob Arctor."

Dementia



Inutile de vous leurrer, vous aurez droit au fouet de cette maîtresse sado-maso, en travers de la gueule.

Ustensile indispensable : votre soutien-gorge, qui fera office d'inventaire.

FORMAT PC CD-ROM
DÉVELOPPEUR MAKH-SHEVET LTD
EDITEUR TELSTAR
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



u, travaille Telstar

Mémé a encore oublié de prendre ses gouttes. ▼



Jérusalem, non loin des lieux saints devant lesquels on vend des Jésus gonflables, une équipe de programmeurs nous prépare un voyage sans retour au pays des graves timbrés. L'inspiration ne doit pas leur manquer.

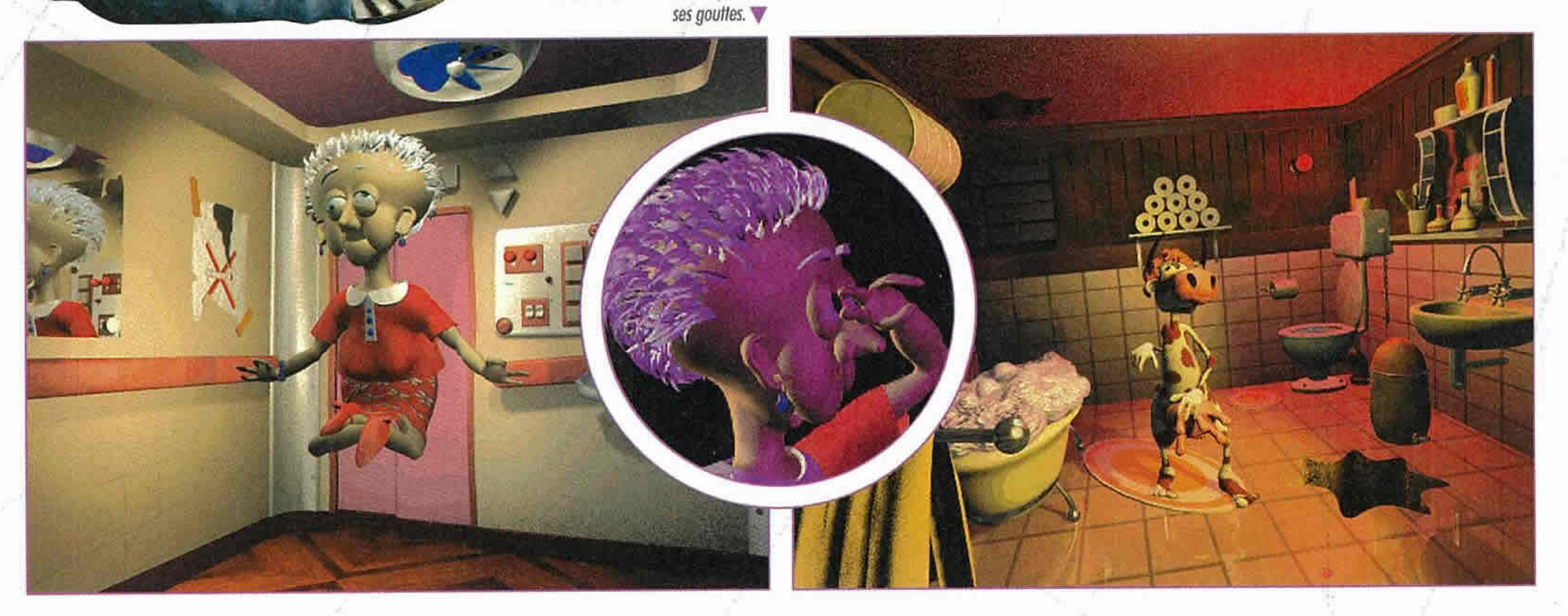
Bon, celui-ci, c'est clair, c'est un jeu de cramés. Dementia sera une aventure dans laquelle on jouera une grand-mère, qui, à mon avis, est non seulement en état de sénilité avancée, mais aussi grande consommatrice d'hallucinogènes devant l'Éternel. Tout ce que j'ai vu me rappelle énormément de titres comme Down in the Dump ou Day of the Tentacle. On sera plongé dans un univers à la fois profondément absurde, méchant et vraiment poilant, et tout ça par la faute d'un putain de lapin paranoïaque : pour se venger d'on ne sait trop quoi, il catapultera toute la famille de notre grand-mère dans une dimension parallèle où les lois de la physique auont été remplacées par celles de la grande débilité universelle. Mais dans son plan, il y aura une faille, cette mamie dégénérée.



■PAPY VOLE ET MAMIE PLANE

Le jeu sera divisé en dix univers indépendants, ce qui permettra de toujours avancer, même si on bloque quelque part. En ce qui concerne l'interface, elle présentera une sérieuse nouveauté, puisqu'on pourra non seulement cliquer sur des objets, mais aussi leur imprimer une force et une direction. Quand aux énigmes, il vous faudra, pour les résoudre, entrer dans la logique absurde du jeu ; faire un effort, devenir encore un peu plus dingue que vous ne l'êtes déjà. Note pour moi : "Penser à filer ce jeu à ma psychiatre, dès qu'elle sortira de sa cure de sommeil."

monsieur pomme de terre



Preview

WARGAME
PC CD-ROM
ÉDITEUR ET DÉVELOPPEUR
BRODERBUND
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE







Warlords 3

Depuis 1991, date du premier Warlords, le jeu n'a que bien peu changé. Il s'agit toujours d'un wargame médiéval-fantastique d'une déconcertante simplicité. On produit différentes unités dans ses châteaux, on engage des héros, on les équipe d'objets magiques, on s'empare des châteaux ennemis pour augmenter ses revenus et ses productions. Mais ce jeu a quelque chose de magique : contrairement à Adjani, il ne vieillit pas, et chaque nouveau Warlords est attendu comme le livreur de pizzas un soir de famine au Bengladesh. Warlords 2 ajoutait pas mal d'unités nouvelles et la possibilité de jouer en réseau et par e-mail ; ce troisième volet amènera lui aussi sa pierre à l'édifice : un mode Campagne, la possibilité d'utiliser des sorts (30 au total, répartis en 3 magies : la noire, la blanche et la grise) à l'échelle tactique, mais aussi un client intégré pour jouer par Internet avec un nouveau système de tour par tour en simultané (comparable à celui de MAX).

Je ne prendrai donc que peu de risque en vous assurant d'ores et déjà que Warlords 3 prendra vite sa place dans les jeux cultes de sa catégorie, au côté de l'incontournable Heroes of Might & Magic 2.

monsieur pomme de terre



▲ L'interface n'a pas changé d'un poil depuis le premier Warlord. Tant mieux, elle était déjà parfaite.





▲ En mode campagne, on ne pourra malheureusement que sauver l'univers. Les affreux qui veulent faire sauter la planète ne seront jouables qu'en mode scénario.

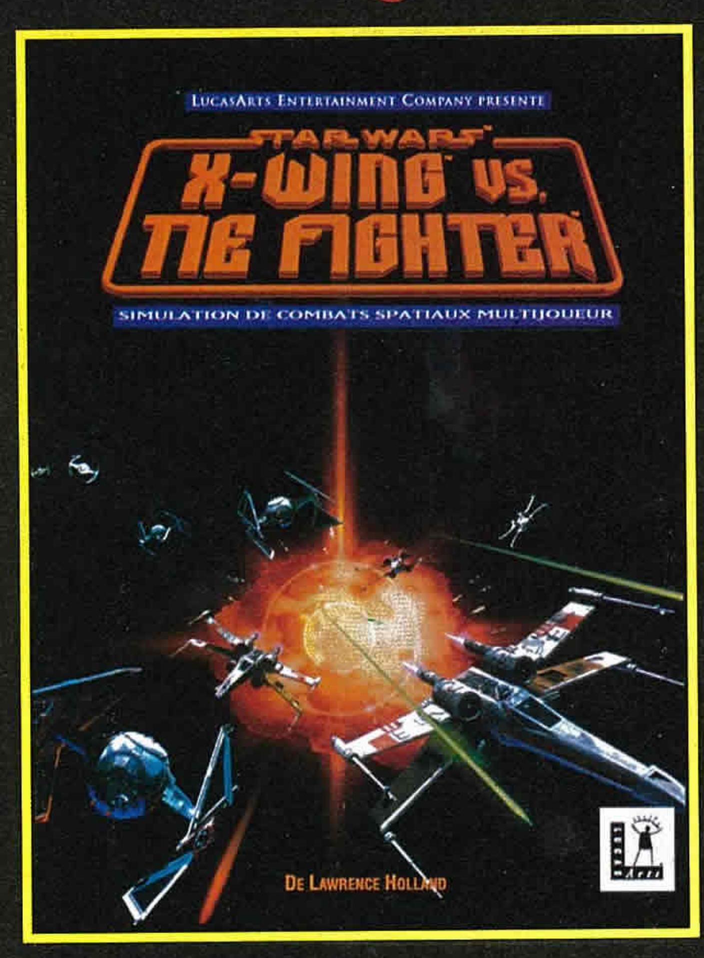


Sans payer par chèque ni par CB

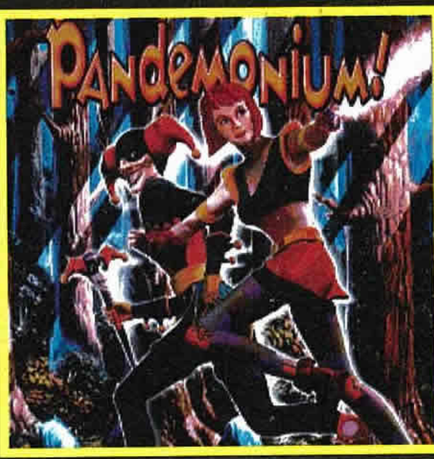
Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

36 17 GAME OVER





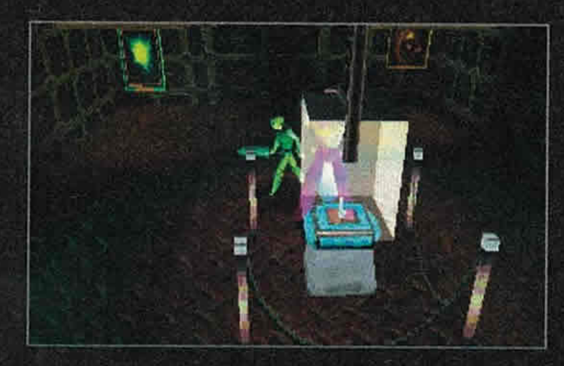


250 TITRES DISPOS EN 48 H :

Pod
Blood
Ecstatica 2
Independance day
Pandemonium
Interstate 76'
Command & conquer
Speedster
Judge Dredd
Alone in the dark 3
MDK
Diablo
Alien Trilogy
Fifa 97
Rebel Assault 2
Le cauchemar de PPD
Etc...

*Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.
Créa ACTIV POLLEN

AVENTURE/ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR TELSTAR
SORTIE PRÉVUE SEPT.





Un petit voyage dans le temps est au programme, mais dans le futur, pour une fois. ▶

Excalibur 2555 AD



V'là-t-y donc pas que des salopards venus du futur ont tout simplement chourré la légendaire épée Excalibur ! Bon, en gros, si bibi ne se coltine pas l'aventure pour sauver le monde des catastrophes déclenchées par ce vol éhonté (fermeture des Burger King, interdiction des Wonderbras, réforme du régime de protection sociale), eh ben, bibi, ce sera un peu de sa faute, tout ce merdier. Bibi, c'est vous, mais c'est aussi l'apprentie de Merlin, qui se retrouve bombardée dans le futur, avec son petit glaive dans une main et quelques pouvoirs magiques dans l'autre.

L'environnement est totalement en 3D, et la résolution pourra être poussée jusqu'en 1024x768 en 65 536 couleurs. Comme le souligne tout à fait objectivement le dossier de presse, le jeu comprendra "des effets de lumière si réalistes, qu'ils donnent le sentiment, inconnu jusqu'ici, d'y être vraiment". Vous voilà prévenu, hein, on ne vous aura pas pris en traître. Pour finir, ce jeu d'aventure invitera le joueur vaillant et ébloui (effets de lumière obligent) à découvrir 300 lieux différents et y papoter avec 50 pèlerins. Enfin, sachez qu'Excalibur 2555 AD sera optimisé pour la 3Dfx que vous venez de vous acheter. Cool.

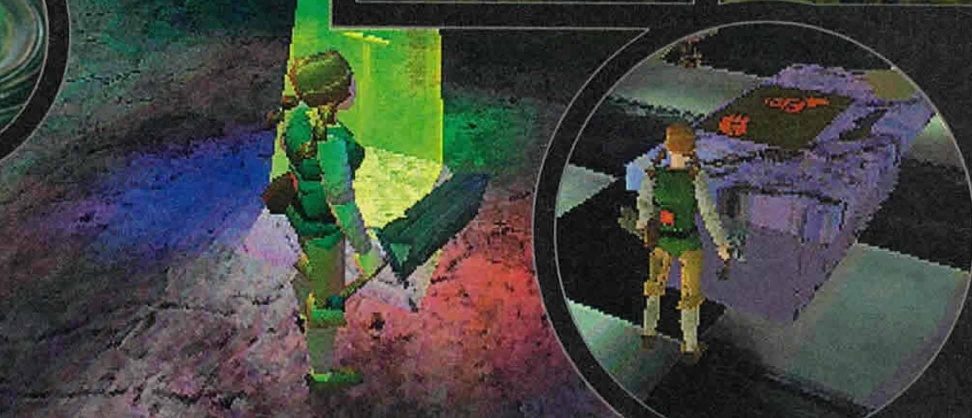
Fishbone

▲ Un petit voyage dans le temps est au programme, mais dans le futur, pour une fois.





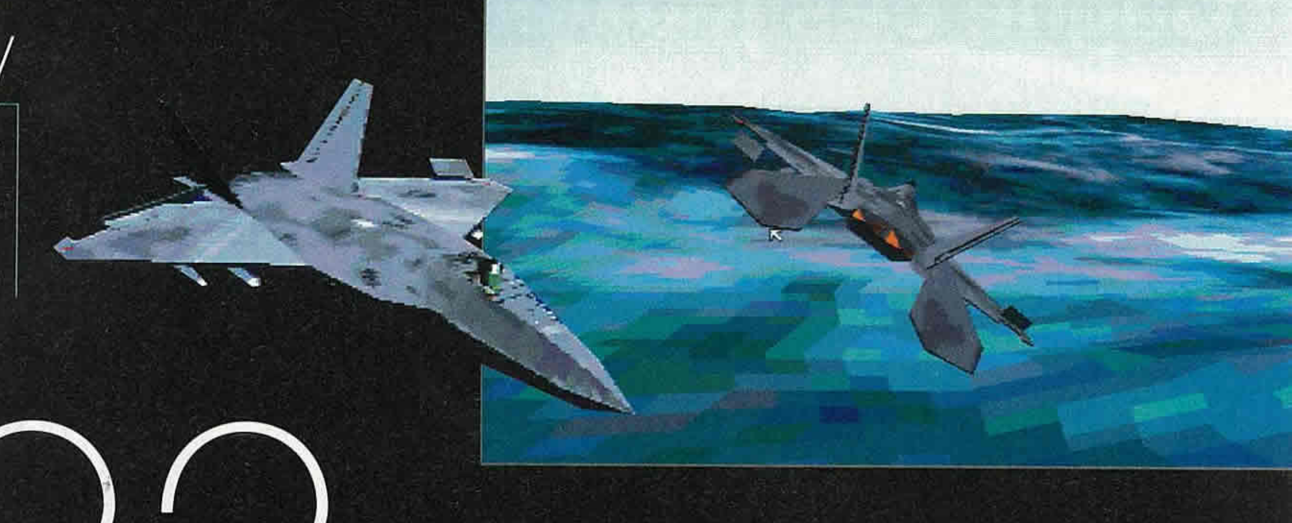




▲ Ces pourris vont le regretter, foi de sous apprentie en CES chez Merlin.

Preview

SIMULATEUR DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉV INTERACTIVE MAGIC
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



IF22 Raptor



Alors que Novalogic (qui s'est associé avec Lockeed Marin pour l'occasion) nous concocte, pour la rentrée, son F22 Lightning 2, ne voilà-t-y pas que les petit gars d'Interactive Magic nous balancent eux aussi un jeu sur ce nouvel avion nouvellement commissionné dans l'US Air Force. Cette fois-ci, il s'agit résolument d'une simulation. Doté d'un nouveau moteur graphique, le Demon-1, qui permettra à tous les possesseurs de cartes 3D de tirer pleinement parti du graphisme, IF22 Raptor nous entraînera dans un mode de campagne dynamique à la sauce Ef2000 en différents coins du globe (Bosnie, Golfe Persique, Ukraine). Les développeurs travaillent encore à la mise au point des derniers placages de textures, images provenant de photos satellites. Mais ce qui fera la différence, dans ce simulateur de vol, ce sera sans nul doute un réalisme à toute épreuve. On a eu de grandes surprises en s'essayant à l'alpha version. Première surprise, le rendu du modèle de vol. Le pilote de F22 est en permanence assisté par deux ordinateurs embarqués, et l'impression de contrainte lors des différentes manœuvres semble extrêmement réaliste. Seconde surprise (et non des moindres), à l'instar de A10 Attack et A10 Over Cuba de Parsoft, la moindre commande sur les tableaux de bord est fonctionnelle et actionnable d'un clic de souris. Les champs de batailles seront à la mesure de l'immensité de la tâche : dans chacune des campagnes, notre F22 pourra survoler une surface de plus de 50 000 km² de rendu de terrain. De quoi nous faire regretter ces fichues vacances qui nous séparent de la sortie de ce soft.

Bob Arctor




La créature dotée du pouvoir le plus terrifiant n'est autre que vous.
Entrez dans l'univers Magic: L'Assemblée®, adapté sur PC CD-ROM par MicroProse. Découvrez une nouvelle façon passionante de jouer au jeu de cartes à collectionner le plus vendu au monde. Déjouez les félonies du sinistre Arzakon. Triomphez des cinq Sorciers de la Guilde et sauvez les ressources magiques du monde. Provoquez des sorciers en duel et combattez de redoutables créatures pendant votre quête pour libérer Shandalar de l'obscurité qui l'envahit. L'interface simple à maîtriser et le système d'aide en ligne assurent une introduction au jeu à la fois rapide et efficace pour les débutants, tout en procurant l'ultime défi aux joueurs plus expérimentés. Achetez, gagnez ou trouvez des cartes pour construire et affiner votre deck. Jouez avec un choix étendu de cartes en haute résolution SVGA, tirées des séries Magic: L'Assemblée -Quatrième Edition™, Antiquities® et Arabian Nights® Découvrez douze nouvelles cartes officielles encore jamais vues, créées exclusivement pour la version PC CD-ROM. Partagez la Magie !
Magic
MicroProse
Wizards of the Coast
Magic L'Assemblée
MicroProse
VERSION FRANCAISE INTEGRALE DISPONIBLE
Magic: l'Assemblée © Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Wizards of the Coast et Magic: l'Assemblée, Antiquities et Arabian Nights sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Quatrième Edition est une marque déposée de Wizards of the Coast. Illustration de Jock. MicroProse Software, Inc. est un licencié officiel. MICROPROSE est une marque déposée de MicroProse Software, Inc. Toutes les autres marques mentionnées appartiennent à leurs détenteurs respctifs.
Jock-97

Preview

SIMULATION
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉV WORLDWEAVER PROD.
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE





Demons & Manants



▲ Toute l'interface se dirige à la souris. Pour les combats, il suffit de rassembler ses gens, même les villageois, et de cliquer sur l'ennemi. Instinctivement, les plus proches attraperont l'intrus par le collet.

Lorsqu'il est question de simulation, on pense tout de suite à de la simu pure et dure d'avion, voiture ou gestion financière. Pour une fois, le genre s'offre un petit écart pour nous entraîner dans un monde moyenâgeux, le royaume de Lokyadore. Noble dépossédé par votre roi, vous devrez reconstruire votre fief. Vous apprenez alors que l'infâme souverain est mort après avoir vendu son âme aux puissances maléfiques. Ainsi, vous décidez de reconquérir son royaume pour votre compte. Comme on disait dans le temps, "le roi est mort, vive moi !".
Pour réussir les 30 missions du jeu, il vous faudra jongler avec les paramètres économiques et stratégiques de votre village. Attention, il ne suffit pas ici de lever un nombre incalculable de troupes pour écraser l'adversaire : l'économique prend le pas sur la guerre. Il faudra en effet s'occuper de la population en permanence. Pour qu'elle se développe, vous devrez la nourrir, la cajoler en faisant venir des troubadours mais aussi la soigner et la protéger des bêtes sauvages. Je vous rassure, Demons & Manants ne se résume pas pour autant à une simulation de politique sociale : il faudra aussi mener bataille, suivant les besoins de la mission. Mages et guerriers vous seront alors d'une aide précieuse. La chair à canon sera à prélever sur votre cheptel masculin, ce qui présente quelque inconvénient démographique : une fois enrôlés, les hommes ne se reproduisent plus... Ce n'est pas un précepte naturel, pour autant que je sache, mais l'idée est intéressante. S'il ne reste plus que des femmes dans la population civile, alors adieu les lauriers de la victoire : l'immaculée conception, c'est pas donné à tout le monde. Les demoiselles mourront certes vierges, mais sans enfants, et le renouvellement de la population risque d'en prendre un coup, à la longue.

D'un abord agréable avec une superbe scène d'introduction, le jeu semble ardu. Difficile en effet de maintenir les conditions propices à l'épanouissement de la population, en raison des nombreux paramètres extérieurs, comme les saisons ou les assauts des monstres errants. Le challenge en paraît d'autant plus intéressant, mais reste à confirmer au moment du test.

Kika

▲ L'interface de gestion renseigne sur différentes statistiques, comme le moral du peuple et les mariages. Elle permet aussi de jouer sur le prix des denrées pour remplir ses caisses.

◀ La nuit tombe sur le village. Les gens rentrent chez eux. Vite, vite au dodo. Il est minuit, l'heure du crime, et au plus profond des chaumières, on entend...



Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CD-I et Jeux pour Consoles




Plusieurs milliers de titres sur Catalogue

1 Alone in the Dark 3 — Vers. Franç. PC
2 L'Enigme de Maître Lu — Vers. Franç. PC
3 Under a Killing Moon — Vers. Franç. PC
4 Witchaven II — Vers. Franç. PC
5 Judge Dredd — Vers. Franç. PC
6 Lost Eden — Vers. Franç. PC













07 250 Jeux Windows — Vers. Franç. PC
08 Crazy Car 3 — Vers. Franç. PC
09 F14 Tom Cat — Not. Franç. PC
10 Foot-Ball Manager 3 — Vers. Franç. PC
11 Mean 18 — Vers. Franç. PC
12 Predator 2 — Not. Franç. PC
13 L'Univers du Jeu — Vers. Franç. Mac et PC
14 Cyberspeed — Not. Franç. PC
15 Puzzle — Vers. Franç. PC
16 Raven Project — Vers. Franç. PC
17 Alien Virus — Vers. Franç. PC
18 Crusade — Vers. Franç. PC
19 The Hive — Vers. Franç. PC
20 Sabre Team — Vers. Franç. PC
21 Alien Carnage — Not. Franç. PC
22 Duke Nukem 2 — Vers. Franç. PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE




Jusqu'à **5 CD-ROM** *au choix* **49 F** TTC Chacun + frais d'envoi




+ 1er Cadeau 30 Jours d'Abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée

+ 2e Cadeau Votre Range CD-ROM




+ 3e Cadeau Un cadeau surprise — Si vous répondez dans les 8 jours.







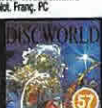
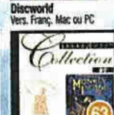


23 Hocus Pocus — Vers. Franç. PC
24 Journey Man Project Turbo — Vers. Franç. PC
25 Loom — Vers. Franç. PC
26 40 Best Win 95 — Vers. Franç. PC
27 Jeu d'Echecs 3D — Vers. Franç. PC

Offre valable jusqu'au 31/12/97





28 Jeu de Mots — Vers. Franç. PC
29 Jixxa Puzzle — Vers. Franç. PC
30 Mots Croisés et autres Jeux de Mots — Vers. Franç. PC
31 Bad Mojo — Vers. Franç. PC
32 Congo — Not. Franç. PC
33 Alone in the Dark — Vers. Franç. PC
34 Alone in the Dark 2 — Vers. Franç. PC
35 Day of the Tentacle — Vers. Franç. Mac et PC
36 Indiana Jones and the Fat — Vers. Franç. PC
37 Buried in Time — Vers. Franç. PC
38 Firestorm Thunderhawk 2 — Vers. Franç. PC
39 Johnny Bazookatone — Vers. Franç. PC
40 Tek War — Vers. Franç. PC
41 Terminal Velocity — Vers. Franç. PC
42 Lands of Lore — Vers. Franç. PC
43 Dragon Lore — Vers. Franç. PC
44 Batman For Ever — Not. Franç. PC
45 "D" — Vers. Franç. PC
46 Descent — Vers. Franç. PC
47 Frankenstein — Vers. Franç. PC
48 NBA Jam — Vers. Franç. PC
49 NFL Quarterback 96 — Vers. Franç. PC
50 Virtual Pool — Not. Franç. PC
51 WWF Wrestlemania — Not. Franç. PC

Plusieurs Milliers de titres sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature · Adultes

52 Air Power — Vers. Franç. PC
53 Cyberia — Vers. Franç. PC
54 Air Bucks V 1.2 — Not. Franç. PC
55 Al Unser — Vers. Franç. PC
56 Destruction Derby — Vers. Franç. PC
57 Discworld — Vers. Franç. Mac ou PC
58 Ecstatica — Vers. Franç. PC
59 F19 Stealth Fighter — Vers. Franç. PC
60 Fifa Soccer — Vers. Franç. PC
61 Lode Runner — Vers. Franç. PC
62 Lost in time — Vers. Franç. PC
63 Monkey Island II — Vers. Franç. PC

Pour en savoir plus sur le Club :



- PAR TELEPHONE : DE FRANCE — 08·36·67·05·05 (1,49 F/mn)
- PAR TELEPHONE : DE L'ÉTRANGER — 333·20·14·25·03
- PAR MINITEL : 3615 CECD (2,23 F/mn)
- PAR INTERNET : http://www.cdclub.com — Le Club sur Internet

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeau !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire jusqu'à -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.



JK0797

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) CD-ROM que je choisis : 1er N° — 2e N° — 3e N° — 4e N° — 5e N°

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée

2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Je possède un ☐ Mac ☐ PC
Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans réglement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/97. Photos non contractuelles.

COGEDAC - RCS Roubaix Tourcoing - B 309 495 299 - 4, place de la République - 59170 CROIX - Tél : 08.36.67.05.05

Envoyez-moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 CD-ROM, je joins mon réglement de 88,90 F** (49 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 CD-ROM, je joins mon réglement de 137,90 F** (98 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 CD-ROM, je joins mon réglement de 186,90 F** (147 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 CD-ROM, je joins mon réglement de 235,90 F** (196 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 CD-ROM, je joins mon réglement de 284,90 F** (245 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

781

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA OU DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ____ Expire le ____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom ____ Prénom ____
Né(e) le ____ Tél ____
Adresse ____
Code Postal ____ Ville ____

Date ____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

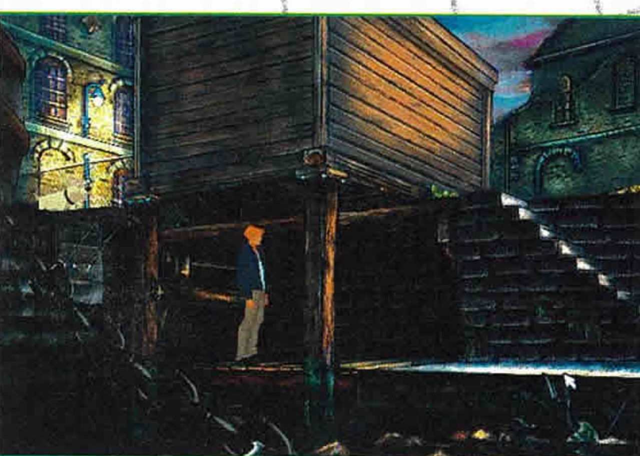
Gros Plan

Broken Sword 2 The Smoking Mirror, La suite des Chevaliers de Baphomet, pointe le bout de son nez. Les amateurs de jeux d'aventure vont être servis



GENRE AVENTURE • EDITEUR VIRGIN ENTERTAINMENT • SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE

Broken Sword 2 The Smoking Mirror







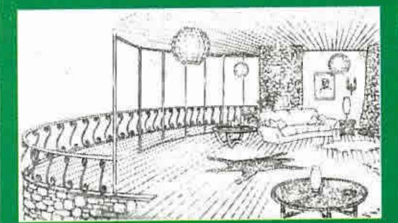
J'ai été reçu cette semaine dans les locaux de Virgin Entertainement à Paris, j'en profite pour vous dire qu'a deux pas de là, dans la rue de Vaugirard, on trouve une excellente boutique de paninis assez chers mais truffés d'authentique jambon de Parme. En pénétrant un peu en retard dans les locaux de l'éditeur de Red Alert, je méprise du regard tous les posters de Heart of Darkness posés là pour attirer l'attention ou tout au moins susciter des questions, et je fais semblant de m'intéresser au dernier numéro de "Voici" . Dix minutes plus tard, je me trouve face à Charles Cecil, le directeur de Revolution Software. La quarantaine bien portante, il affiche une bonhommie typiquement britannique. Au fait, pourquoi je suis là, moi, déjà ? Ah oui, pour un Broken Sword 2 The Smoking Mirror, la suite des Chevaliers de Baphomet. L'un des meilleurs jeux d'aventure de ces derniers temps, soit dit en passant.

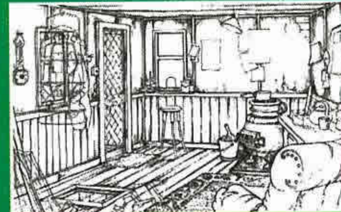
Après les palabres d'usage et après que je lui aie avoué que je n'avais jamais touché au premier volet (mais je me suis rattrapé depuis), il essaye de me mettre à l'aise en me faisant remarquer que j'ai un très bon accent allemand quand je parle anglais. La communication passe bien, et on se met à causer du jeu et de Revolution.

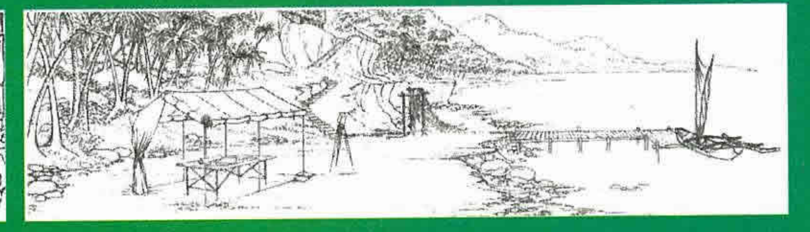
■ HISTORIQUE DE LA REVOLUTION

Revolution se trouve dans la ville de York en Angleterre, à une heure et demie de Londres et à huit heures de New York en avion. Charles Cecil, aidé de quelques collègues et amis comme Dave Cummins, Noirin Carmody (son épouse), Tony Warriner et David Sykes, a fondé Revolution il y a six ans. Résolument orienté jeux d'aventure, Revolution nous a pondu quelques petits prodiges comme Lure of the Temptress (1992), Beneath a Steel Sky, puis enfin les Chevaliers de Baphomet.

Charles Cecil est dans le marché du jeu vidéo depuis le début des années 80. Après un bref passage chez Activision, cet ancien étudiant en ingénierie mécanique et en gestion fonde Revolution. Joueur à ses moments de loisirs, il s'éclate avec Warcraft 2, Command & Conquer et Secret of Mana sur console. Mais Broken Sword 2 n'est pas que le produit d'un seul homme, loin s'en faut. C'est une œuvre mettant en commun de nombreux talents. On se souviendra du passage de Dave Gibbons, grand dessinateur de comics, sur Beneath a Steel Sky. Pour Broken Sword 2, la







Première étape de création du graphisme. La planche de roughs scannée est prête à être encrée sur ordinateur, puis retravaillée à la main, puis sur ordinateur, puis encore au crayon, puis l'artiste en a marre et se barre en claquant la porte



Ce lieu est constitué de plusieurs layers (couches graphiques), qui donnent un effet de profondeur très réaliste. Les personnages pourront passer derrière les parasols, remonter la rue et se planquer derrière la fontaine ou la porte du café.

"pièce rapportée", c'est Barrington Pheloung, camarade de classe de Cecil et célèbre auteur de musiques de films anglais comme celle du (pas terrible) "Nostradamus", mais surtout de la bande-son de "Truly Madly Deeply" avec Alan Rickman (l'Hans Grüber de "Die-Hard").

■ LA TECHNIQUE DU LOOK

Avec une aussi fine équipe, il aurait été bien dommage de ne pas avoir une équipe de graphistes et de programmeurs à la hauteur du projet. Le graphisme de Broken Sword 2 est en S-VGA et a été réalisé grâce à un melting-pot de graphismes sur ordinateur et de dessins traditionnels. Les sprites ont ensuite été retravaillés et retouchés pour l'animation, donnant ainsi au jeu un look à la Don Bluth qui n'est pas déplaisant.

De plus, Broken Sword s'offre le luxe de bénéficier d'un moteur de jeu amélioré. Les déplacements sont plus fluides et réalistes (dans le genre cartoon), et les sprites sont anti-aliasés, avec un jeu d'ombres qui permet de fondre particulièrement bien les objets et personnages dans les décors. On notera aussi l'apparition des transparences (jusqu'à 16 niveaux) à travers des matériaux translucides comme le verre ou la fumée, et surtout le fait qu'on aperçoive toujours les moindres détails d'un sprite (traits du visage, yeux, etc.) quelle que soit sa taille. Du beau boulot.

■ LE GAMEPLAY

Dans Broken Sword 2, on ne trouve pas autant de dialogues et de réparties que dans le précédent volet. Les répliques ont été réduites de moitié (rassurez-vous, il en reste bien assez), et ceci afin de privilégier les différents puzzles et énigmes qui font les beaux jours des jeux d'aventure depuis des lustres.

Et cette fois, fi des légendes médiévales, puisque nous partons rejoindre l'Amérique centrale et ses civilisations passées. Cap sur les Mayas, peuple disparu qui ne laissa de lui que quelques élévations religieuses, quelques questions passionnantes pour le grand public de TF1, et un nom qui ressemble à une onomatopée. On va retrouver Georges et son amie journaliste Nico, qui ne s'étaient pas revus depuis l'affaire des Templiers. Nico est en ce moment sur une affaire de trafic de drogue. Elle enquête sur un vendeur d'art pré-colombien, qui se servirait du transport d'antiquités comme couverture, et parvient à intercepter un paquet qu'elle croit rempli de stupéfiants, mais qui contient en fait un artéfact religieux. Elle décide donc de s'adresser à un célèbre expert, le professeur Oubier. Cette aventure passionnante, qui commence comme un téléfilm sur une chaîne publique, nous mène de l'Europe aux Caraïbes pour assister à une grande bataille entre divinités. Pour ma part, j'attends de voir cela avec une brûlante impatience.

Bob Arctor

Le graphisme de Broken Sword 2 est en VGA



La maison de Nicolas le jardinier, ou l'un des très beaux décors de The Smoking Mirror



Toutes les layers sont empilées les unes sur les autres : on n'a plus qu'à lâcher un sprite dedans, et il pourra aller se dissimuler tout honteux derrière une porte, le monte-charge ou sous le bureau si c'est un sprite de secrétaire.



Voici une layer. À la place de la zone rose, bien d'autres viendront s'ajouter pour créer un espace dans lequel les protagonistes pourront évoluer.



Preview

ACTION/STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR STUDIO 3DO
DÉVELOPPEUR
CYCLONE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





▲ Le petit général virtuel se lancera dans la recherche pour pouvoir upgrader son tank et toutes les usines fabriquant des unités.

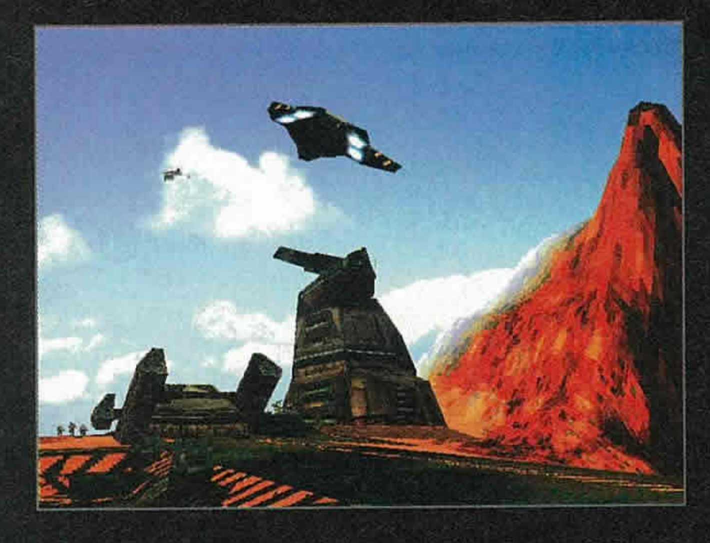
Upri

Uprising aurait presque pu s'appeler "surprising". Car aussi suprenant que cela paraisse, ce soft ne sera pas le sempiternel ersatz mensuel de Command & Warcraft. Pourtant, Uprising propose un mélange d'action temps réel, de stratégie et de jeu en réseau. Mais avec une approche carrément différente. Jugez-en par vous-même : dans Uprising, le joueur sera aux commandes d'un tank de haute technologie, le wraith (le spectre). Bourré à craquer d'armements et de systèmes défensifs, ce joli joujou ne suffira pourtant pas à éradiquer l'adversaire. Pour triompher, le commandant du futur disposera aussi d'une grande variété d'unités allant du fantassin au bombardier, en passant par des croiseurs, des satellites et autres babioles explosives. Directement à partir du wraith et en vue subjective, le joueur pourra donc coordonner les attaques de ses troupes tout en leur prêtant main-forte, le missile à la main. Mais ce n'est pas tout. Les phases action seront relayées par une fine gestion stratégique. L'effort de guerre nécessitant un contrôle optimal de l'énergie, il faudra implanter et défendre, en plein territoire hostile, des bases : les citadelles.

Autant le dire tout de suite, le moteur développé par Cyclone, le TerraTech Engine, est déjà bougrement impressionnant. Uprising est parfaitement fluide en 640 X 480 sur P166, et cela malgré la débauche de détails (correction de perspective, Gouraud, déformation du terrain en temps réel...). On ne voit pas comment cet aspect du jeu pourrait être raté dans la version définitive. D'ores et déjà, 30 missions sont prévues sur des planètes aux paysages variés, ainsi qu'un mode campagne. Le concept original semble assez bien exploité dans les phases de jeu (on peut tirer à partir de la tourelle de la citadelle, recharger son tank en énergie en revenant à la base, jouer en vue interne ou externe...). On espère donc que la jouabilité finale sera à la hauteur de la technique et que le mode multijoueur lui fera aussi honneur. Vu l'état d'avancement de cette version Alpha, la date de sortie annoncée paraît tout à fait réaliste. On se méfie, vous savez...

lansolo

▲ Et hop, vous voilà aux commandes de votre spectre à vous, le dernier cri des tanks du futur.

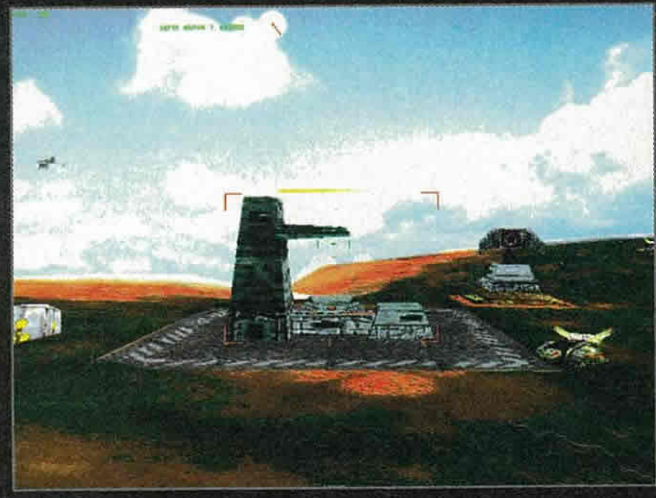


Ce soft ne sera pas l'ersatz mensuel de Command & Warcraft.

sing



▲ Y en aura un max, de trucs destructifs, dans votre super wraith, oh que oui : mines intelligentes (sensibles à l'ennemi, pas à vous), torpilles tremor (elles creusent sous le sol pour parvenir discrètement à leur objectif), missiles multi (durs à locker mais ô combien puissants), canon spline (il suce l'energie de l'unite adverse pour la transférer dans votre wraith) ou lance-flammes (redoutable contre ces abrutis de fantassins).



En plus de la campagne regroupant 30 scenarios, Uprising disposera d'un generateur de missions integre pour prolonger le plaisir. ▶





◀ Le TerraTech Engine est bourré à craquer de caractéristiques impressionnantes : Z-buffering pour accélerer l'affichage de modèles polygonaux complexes, plus de 1 000 textures differentes de terrain par niveau, modelisation physique du comportement des vehicules sur les reliefs accidentes...



Preview

SIMULATEUR DE VOL
PC CD -ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉV. DIGITAL INTEGRATION
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



◄ Bon, OK, c'est du pur artwork, mais ça tue la tronche quand même, non ? Vous remarquerez, juchés sous les ailes, un missile antiradar Agm88, deux Aim9l Sidewinder, ainsi qu'une cluster bomb.

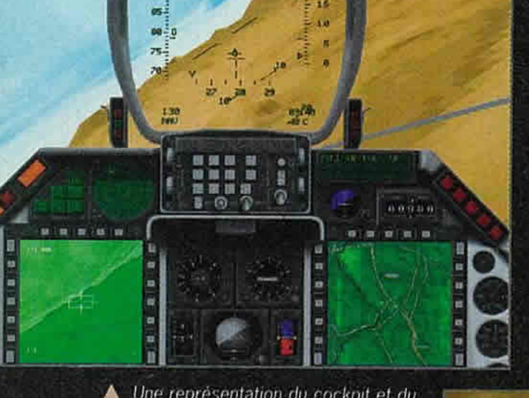
F-16 Fighting

Mais qu'est-ce qu'ils ont tous, en ce moment, avec le F-16 ? Il est tombé dans le domaine public ou quoi ? C'est pourtant pas nouveau, comme avion. Ça date au moins du temps où le smurf n'était pas un phénomène culturel. Conçu par la General Dynamics en 1970, le F-16 est un chasseur largement vendu à l'export grâce à son faible poids et à un armement aussi fourni qu'une boîte de Quality-Street.

Et hop ! Voici le nouveau produit des auteurs de Apache Longbow (le grand concurrent de Ah-64D d'Electronic Arts), qui fait suite au très rustique mais néanmoins remarqué Hind sorti l'année précédente. Cette fois-ci, les gars de chez Digital Integration nous ont décliné leur produit à la sauce chasseur multitâche. Utilisant le même moteur que ses illustres prédécesseurs et profitant de l'expérience acquise avec les paysages montagneux de l'Afghanistan dans Hind, F-16 Fighting Falcon devrait voir la représentation des terrains survolés grandement améliorée. Chasseur à haute et moyenne altitude, le F-16 de Digital Integration pourra évoluer dans de très belles formations nuageuses fort bien rendues sur notre petit écran, pour peu que l'on possède plus de deux couleurs. On espère une représentation du modèle de vol au moins équivalente à celles des précédents simulateurs, ainsi qu'une intelligence artificielle des ennemis et ailiers d'une grande qualité. Voici donc nos copains de DI revenus à leurs premières amours (on se souviendra avec émoi de Tornado, leur premier simulateur de vol). Comme dans Apache Longbow, on pourra s'affronter à huit (deux équipes de quatre) en réseau local ou par Internet. En revanche, inutile d'espérer tailler une bavette avec un sympathique copilote : le F-16 est un chasseur monoplace. Enfin, notons la qualité des scènes cinématiques, superbes et fort bien compressées, qu'on ne se lassera pas d'admirer tout en en gardant à l'esprit que, à l'instar des brochures d'agences de voyages, les photos et commentaires des previews ne sont pas contractuels.

Bob Arctor

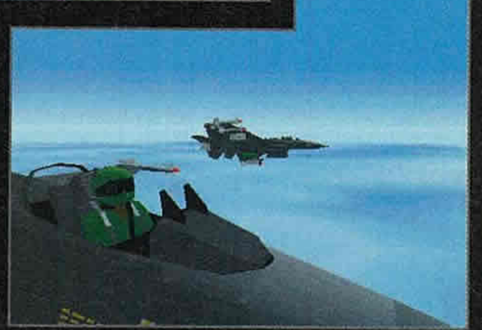
▲ Deux F-16 américains perdus au large de la péninsule arabe.



▲ Une représentation du cockpit et du HUD qui n'est pas sans me rappeler ma jeunesse sur Falcon version Atari ST.



◄ Gros bouchon de blindés sur la route nationale 13. Heureusement, un Falcon armé de Mavericks électro-optiques est dépêché sur place pour faire la circulation.





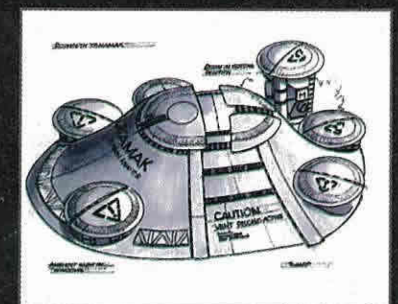
▲ Le désert : l'érosion des massifs rocheux et la présence de lits de graviers rend particulièrement hommage à la refonte du moteur 3.

SKYROCK

PRIORITE A LA MUSIQUE

Preview

GESTION/STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE





Outpost 2

Les conditions de victoire seront plus variées qu'à l'accoutumée.



Zut, va falloir bosser. J'aurais pu vous faire une préviou à la cool. Hop ! un jeu de gestion spatiale comme on les aime. La suite du précédent, même. Et, zou, direction la plage. Mais voilà, Outpost 2, vous l'avez eu en démo le mois dernier sur notre exceeeeellllllent CD-Rom, et il va bien falloir que je me remue un peu. Pfuuu! Vous êtes durs avec moi. Par une chaleur pareille, en plus... Alors voilà. C'est Outpost 2. La suite du précédent (ça se voit que je triche, là ?), éminemment célèbre pour deux raisons. La première, c'est que ce soft développé par un ancien de la NASA proposait une simulation de colonisation spatiale basée sur des études scientifiques. La deuxième : Outpost 1 était une mémorable arnaque, un titre sorti incomplet et truffé de bugs. Aujourd'hui, on efface tout et on redonne à Sierra une seconde chance.

Constatation immédiate : Outpost 2 ne ressemblera pas des masses au précédent. Le graphisme est nettement moins "spatial", moins original et la vue en iso a été remplacée par une vue de haut. On dirait bien qu'entre-temps, C&C est passé par là. D'emblée, on est accueilli par une musique de supermarché et une flopée d'options : deux campagnes, scénarios en-veux-tu-en-voilà, mode multijoueur... On se frotte déjà les mains en prévision de la durée de vie. Quoi qu'il en soit, la grande nouveauté d'Outpost 2, c'est le temps réel et le multijoueur. Les conditions de victoires seront plus variées qu'à l'accoutumée : extraire plus de minerai, lancer le premier vaisseau spatial ou atteindre un certain niveau de population. Voire éradiquer complètement l'adversaire – ce qui est le must en multi. À suivre. Au fait, vous n'auriez pas vu ma crème solaire ?

Ian solar



Outpost 2 proposera 12 missions différentes. On pourra prendre les rennes de la colonie dissidente, Plymouth, ou se la jouer classique avec l'importante colonie d'Eden.

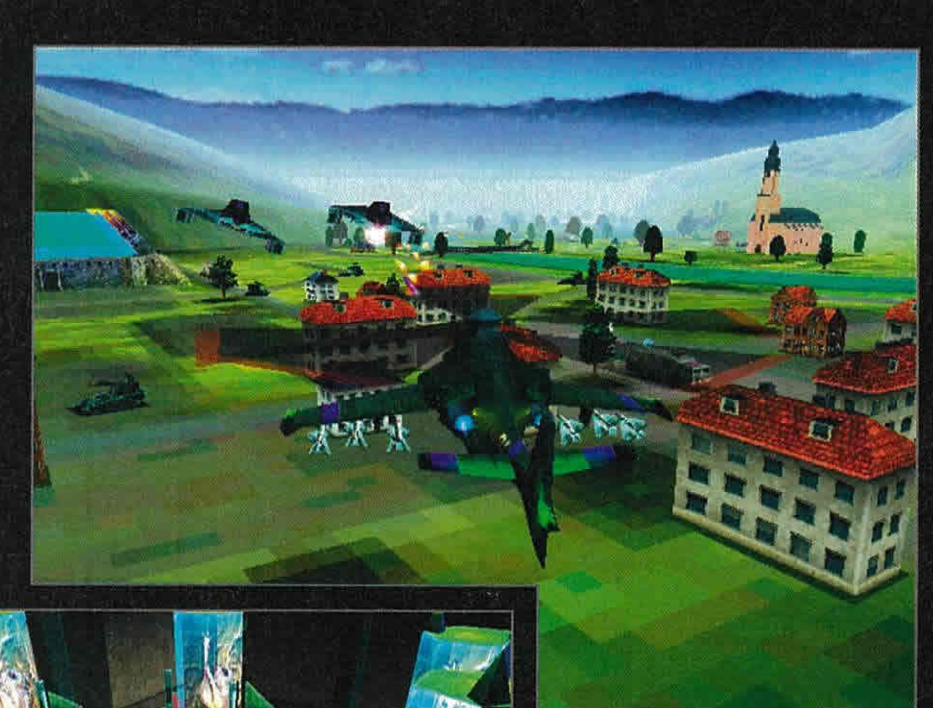
Preview

SHOOT-THEM-UP
EN 3D TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDIT/DÉV. BLUE BYTE
SORTIE PRÉVUE FIN AOUT

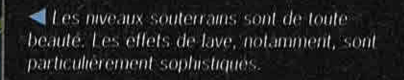




Extreme Assault



▲ Non, vous ne rêvez pas, les photos présentées ici ne proviennent pas de la version 3Dfx du jeu. Simplement, le moteur développé par Blue Byte est au top. C'est tout.



◀ Les niveaux souterrains sont de toute beauté. Les effets de lave, notamment, sont particulièrement sophistiqués.

Blue Byte, home sweet home des Settlers, diversifie ses activités vidéo-ludiques. Cette fois, plus question de partir construire des baraquements dans des contrées dangereuses. Non, avec Extreme Assault, la conquête de territoires s'effectue d'une tout autre manière : en pétant tout et surtout la tronche des aliens qui ont décidé d'envahir notre si jolie planète. À l'instar des Mangalores du "Cinquième Élément", les Nacktmullen (sorte de taupes) sont des saloperies gluantes dont le seul souci est de pomper les réserves naturelles de la Terre. Dans votre hélico à rendre verts de jalousie les pilotes de "Supercopter", votre mission consiste non seulement à les repousser, mais aussi à les anéantir. Ça vous fout les chocottes ? Bill Pullman dans la peau du Super President of Ze USA d'Independence Day, il avait les foies, lui ? Non ! Bon, alors ?

Avant chaque mission, un brief rapide vous parvient via le moniteur du tableau de bord. "Attention, mon gars, un convoi vient d'être intercepté par un groupe de Nacktmullen en buggies et en hélicos. À toi de jouer." Au service de la World Company (pour la bonne cause, donc), vous mettez le contact et partez griller du mutant, armé de lasers, lance-roquettes et armes aux effets pochette-surprise (les explosions sont toutes en 3D, rien n'est pixellisé !). Première mission (le jeu en compte une soixantaine), première rencontre, premières images du monde en 3D créé par Blue Byte... et première question : "Ce qu'on voit là, c'est une version 3Dfx du jeu, non ?" "Pas du tout", répond, un sourire aux lèvres, Thomas, le producteur du jeu. Beau, fluide et franchement sympa. Le jeu, hein, pas Thomas, qui s'amuse à nous narguer avec son petit sourire... Dans les airs comme sous terre (le joueur conduit alors soit un tank, soit l'hélico, selon l'étendue des lieux), le graphisme, fin et varié, surprend par sa qualité. "Nous avons développé un moteur 3D surprenant, je crois", confie Thomas, confiant. Et on dirait qu'il a même pas tort, le bougre. Il m'agace, à la fin. "Attendez de voir la version 3Dfx annoncée pour la fin de l'été !", qu'il menace encore. Ouais, bon, d'accord, on a compris, ça promet. D'autant plus qu'outre la forme, le fond de Extreme Assault semble également des plus plaisants. "C'est un jeu d'arcade où l'on demande de réfléchir aux moyens d'attaquer l'ennemi. Sans stratégie, nul n'aura la chance de voir la fin !" En plus...

Benji









COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!

N°71



- **Tests :** Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, ATF...
- **Sur le CD :** Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- **Dossiers :** Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC ?, Sirtech, 3DO...
- **Soluces :** Wing Commander IV.

N°72



- **Tests :** Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisonner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :** Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...

N°73



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NetStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- **Dossiers :** Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kali 95...
- **Soluces :** Gabriel Knight 2.

N°74



- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando, Z, AH-64D Longhow, Crusader no regret, Phantasmagonia Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers, Time commando, Marathon, etc; Attention Windows 95 et Mac uniquement.
- **Dossiers :** Tomb Raider, Rama, Novalogic, MDK, Critérion Studios, Carnage...'
- **Soluces :** Ripper

N°75



- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestiny, Age of riffles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthy Python, Quake...
- **Soluces :** Normality, The Settlers 2.

N°76



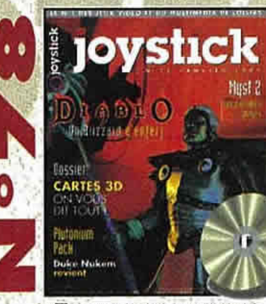
- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama.
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossiers :** Quel modem choisir ?
- **Soluces :** Zork Nemesis, Baphomet.

N°77



- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tournante), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossiers :** Upgrader son PC.
- **Soluces :** Daggerfall

N°78



- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossiers :** Les cartes 3D.

N°79



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Vado, Skynet, Blam ! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossiers :** Nanotechnologie.
- **Guide :** Creatures (1[re] partie)

N°80



- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, IF22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossiers :** MMX
- **Guide :** Creatures (2[e] partie), Tomb Raider

N°81



- **Tests :** Comanche 3, Missions Taïga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

N°82



- **Tests :** Moto Racer, Darklight Conflict, The Last Express, Need for Speed 2, Lost Viking 2...
- **Sur le CD :** Comanche 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer...
- **Dossier :** K6.
- **Guides :** Spycraft, Leisure Suit Larry 7.

N°83



- **Tests :** Dungeon Keeper, Ecstatica 2, X-Wing Vs Tie Fighter, Interstate '76, Atlantis, GT Racing 97, Pandemonium
- **Sur le CD :** WipEout 2097, Outpost 2, Bust A Move 2, Bomberman
- **Guide :** Theme Hospital

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°71 ☐ N°72 ☐ N°73 ☐ N°74 ☐ N°75

☐ N°76 ☐ N°77 ☐ N°78 ☐ N°79 ☐ N°80

☐ N°81 ☐ N°82 ☐ N°83

Preview

ARCADE
PC CD -ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR APPEAL
SORTIE PRÉVUE SEPT.





No Respect

Youkaïdi ! Doté de somptueux visuels et d'un design qui nous rappelle étrangement WipEout 97, No Respect vous entraîne dans un maelström d'arènes peuplées d'adversaires au moins aussi coriaces que vous. No Respect est doté d'un moteur 3D qui a l'air semblable, sur de nombreux points, à celui de Voxel, qui fit les grands jours de Novalogic à l'époque de Comanche et Armored Fist. Le but du jeu est d'une simplicité enfantine : détruire votre co-religionnaire dans une arène et passer à la suivante. On pourra entre-temps s'armer en ramassant divers détritus sur le sol : boucliers, armes primaires et secondaires (ceci n'est pas sans me rappeler le jour de mes 12 ans où j'arrivai enfin à attraper ce satané anneau juché sur le poney blanc du manège du parc de Versailles). Dans le jeu en solitaire, on pourra choisir son personnage et son vaisseau parmi une galerie de personnages aux mines plus patibulaires les unes que les autres.

Bob Arctor





▲ Choisir un concurrent ayant la tronche de Tom Cruise n'est pas chose facile.

◀ Une espèce de rampe de lancement, je sais pas où elle mène, et je m'en fous un peu.



✆ 01 43 14 04 49

DANS NOS 2 BOUTIQUES, NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH

JEUX, CULTURE, WARGAMES, CHARME : PC / MAC







Aprés 2 ans d'attente, LE JEU DU SIECLE est enfin disponible. Prix spécial CYBERVISION

289 Frs

SUPER NOUVEAUTE



199 Frs

Diablo Level Master VO

L'ADD ON OFFICIEL EXCLU CYBERVISION

SUPER NOUVEAUTE !!

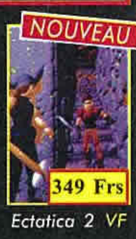


HIT !!!

Conquest Earth VO

Choisissez votre dans une guerre sans merci entre les habitants de Jupiter et les humains... Un jeu révolutionnaire sur le plan de la stratégie militaire. Un grand hit.

NOUVEAU



349 Frs

Ectatica 2 VF

NOUVEAU —  299 Frs — Pandemonium VF

NOUVEAU — 399 Frs — Commanche 3 NF

NOUVEAU —  349 Frs — Atlantis VF

NOUVEAU — 349 Frs — Star Trek Generations VF

NOUVEAU —  299 Frs — Redneck Rampage VF

NOUVEAU —  369 Frs — Blood VF

SUPER NOUVEAUTE !!

399 Frs — A.D. & D. Forgotten Realms Archives

Les Inédits : Dungeon Hack, Gateway to the Savage Frontier, Tresures of the Savage Frontier, Hillsfar, Pools of Darkness.
Les classiques : Eyes of Beholder 1, 2 et 3, Pool of Radience, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades.

Moto Racer VF

Need for Speed 2 VF

M.D.K. VF

INCROYABLE

299 Frs LE JEU !





499 Frs — Star Wars Collection VO

Un somptueux coffret avec les meilleurs jeux STAR WARS : Dark Forces, Rebel Assault 1 et 2, Tie Fighter. + le making of des films...

349 Frs — Star Wars Trilogy VO



349 Frs — XWing vs Tie Fighter VF

PLUS DE 5000 PRODUITS D'OCCAZ EN STOCK A PARTIR DE 49 Frs

SPECIAL VACANCES

2 JEUX D'OCCAZ ACHETES (MINIMUM D'ACHAT 200 Frs) 1 JEU GRATUIT ! SUR UNE SELECTION A MOINS DE 100 Frs

LES WARGAMES ET JEUX DE ROLE QU'ON NE TROUVE QU'A CYBERVISION !



349 Frs — Masterpiece Collection VO

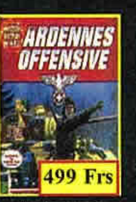
Contient : Shattered Lands, Strahd's Possession, Menzoberranzan, Wake of the Ravager, Stone Prophet et Genie's Curse.


379 Frs — Daggerfall NF

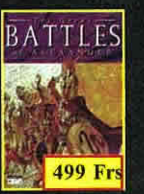

379 Frs — Magic Microprose VF

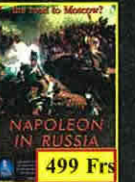

199 Frs — Ultima 7 Complete Serie VO


379 Frs — P.T.O. 2 VO


499 Frs — Ardennes Offensive VO


499 Frs — History of the World VO


499 Frs — Battles of Alexander VO


499 Frs — Battleground 6 VO


499 Frs — Battleground 7 VO

NOTRE ADRESSE :

37, rue de Lappe
75011 Paris
M° Bastille



3615 CYBERVISION

COMMANDEZ et REGLEZ par CB au 08 36 69 04 49

De 9H à 19H sans interruption





REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS PAR FAX AU 01 49 29 02 19

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

Bon de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets

NOM .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville ....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° ____/____/____/____ Date : __/__

JOYSTICK

PRODUIT	PRIX
12.000 clients satisfaits	
FRAIS DE PORT	30 Frs
TOTAL	

CATALOGUE GRATUIT

300 produits disponibles !!

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....



Preview

DUKE-LIKE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
DÉV. 3D REALMS
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE ?





▲On pourra conduire différents véhicules. Blindés et armés, il va sans dire. Un nouveau plaisir en perspective : écraser les gens.

Shadow War

Petit résumé des épisodes précédents. L'année dernières à la même époque, Duke Nukem3D faisait sa première apparition. Carton interplanétaire. Dès cet instant, on ne vit plus jamais du même œil un jeu qui prétendait au titre de Doom-like. Même Quake, qu'on attendait depuis des lustres, en a chopé les chocottes. Le mois dernier, heureux événement, Duke a eu des jumeaux dénommés Blood et Redneck Rampage, tous deux utilisant Build, le même moteur que Duke. Et puis aujourd'hui, voici Shadow Warrior qui pointe le bout de son flingue. Et il porte l'estampille de la même équipe de développeurs que Duke : 3D Realms. Qu'ils soient mille fois bénis d'entre tous les programmeurs. Amen.

Changement de peau : vous serez maintenant Lo Wang, ninja de votre état, armé de vos petits poings rageurs, d'un katana, de shurikens, mais aussi de joujoux moins zen mais tout aussi folkloriques comme le riot gun, le uzi, le lance-missiles (à tête chercheuse ou nucléaire pour les jours de fête), le lance-grenades, les mines de proximité, etc. Grande nouveauté par rapport à Duke, on pourra conduire des véhicules genre canon en tourelle, caterpillar affublé d'une automitrailleuse ou hors-bord de la mort. Un point d'honneur semble avoir été mis à la rapidité du soft, seul, comme en réseau, mais il faudra tout de même un Pentium minimum pour le faire tourner. Bon. Maintenant, j'ai très envie de tuer.

monsieur pomme de terre



Autre nouveauté par rapport à Duke, particulièrement importante en réseau : on pourra désormais voir un ennemi par transparence à travers la flotte.▶

◀Autant vous prévenir tout de suite, ça va gicler et couiner comme un porc éventré à la scie à pain. Pour les âmes sensibles, un mode Enfant a été prévu, qui zappera tous les effets gore. Ils auraient plutôt dû l'appeler mode Adulte. Ce sont toujours eux qui sont les plus choqués.▶



rior



Dans un accès d'ultra-violence, un mutant se tire une grenade dans la bouche. Bon app', gars.

Encore un petit plaisir dont on aurait tort de se priver : buter des poissons et des petits lapins au lance-missiles. Ô Joie.

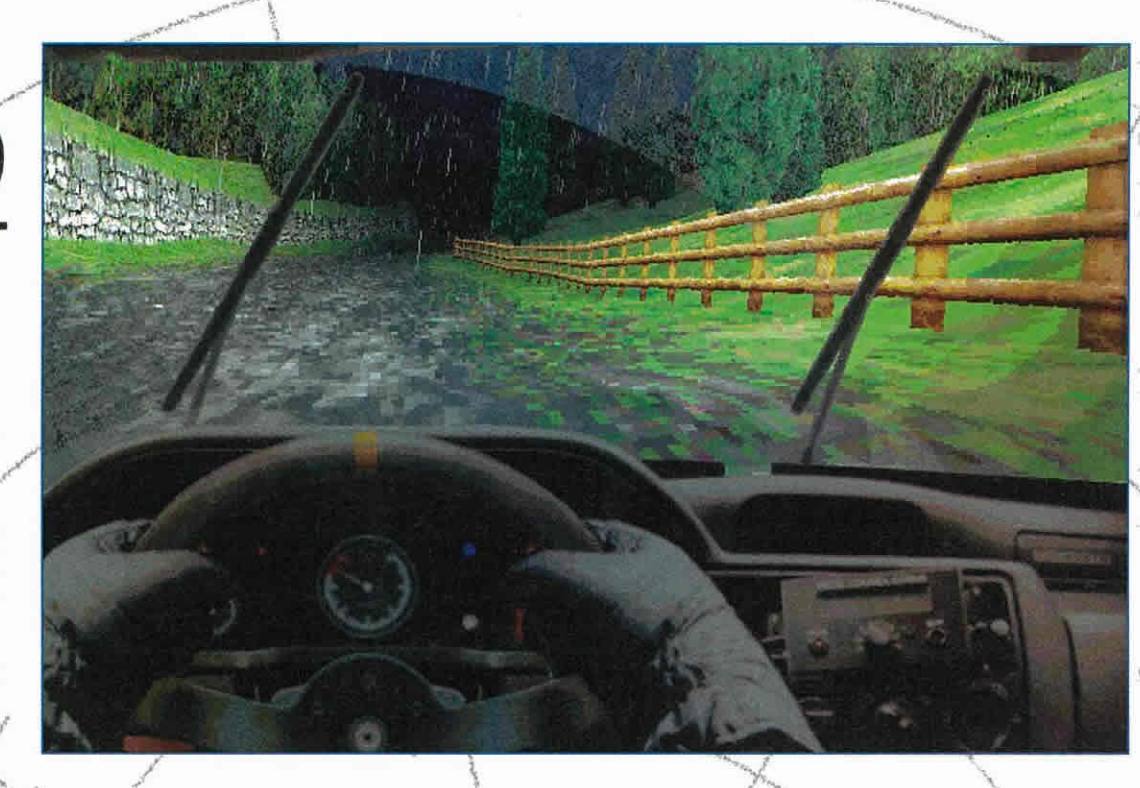
Ne passons pas à côté des plaisirs simples qu'offre la vie, comme le missile nucléaire par exemple.

Certains décors et effets de lumière valent le détour. Une vraie petite visite touristique.

Gros Plan

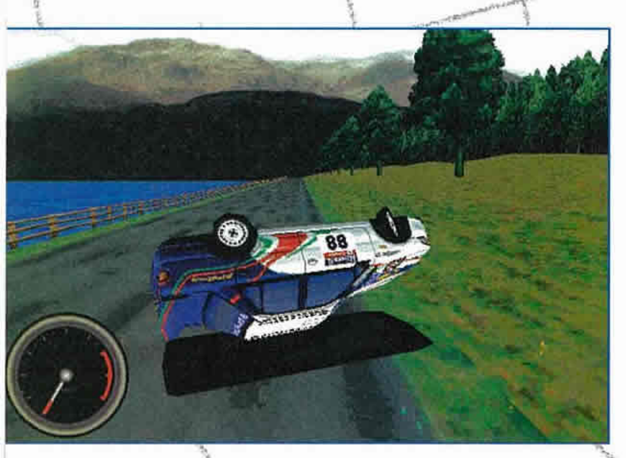
Europress, qu'est-ce ? Autrefois spécialisé dans la presse (comme son nom l'indique), cette société dont les locaux sont situés à deux pas de Manchester développe des softs sur PC depuis près de trois ans. Après l'intéressant Rally Championship (45 000 pièces vendues en France), Europress marque davantage son territoire en concevant sa suite, International Rally Championship.

Par Benji



International Rally Ch

GENRE COURSE AUTOMOBILE
ÉDITEUR EUROPRESS
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE







Si les simulations de rallyes commencent à se faire nombreuses sur nos PC, il en est certaines qui suscitent beaucoup plus d'enthousiasme que d'autres (qui n'attend pas avec une impatience non feinte la venue du V-Rally d'Infogrames ?). Il nous paraît clair qu'International Rally Championship appartiendra à la catégorie poids lourds du genre. Bien que terminé à 65 %, nous pouvont témoigner en zyeutant les premières images des efforts fournis pour le faire ressortir de la masse. "International Rally Championship immerge le joueur dans un univers en 3D aussi speed que réaliste, explique son producer. Pourtant, nous n'avons pas reproduit les vrais circuits, contrairement à V-Rally. Mais je crois que c'est un atout supplémentaire, car nous avons ainsi laissé libre cours à notre imagination." Et cela se voit !

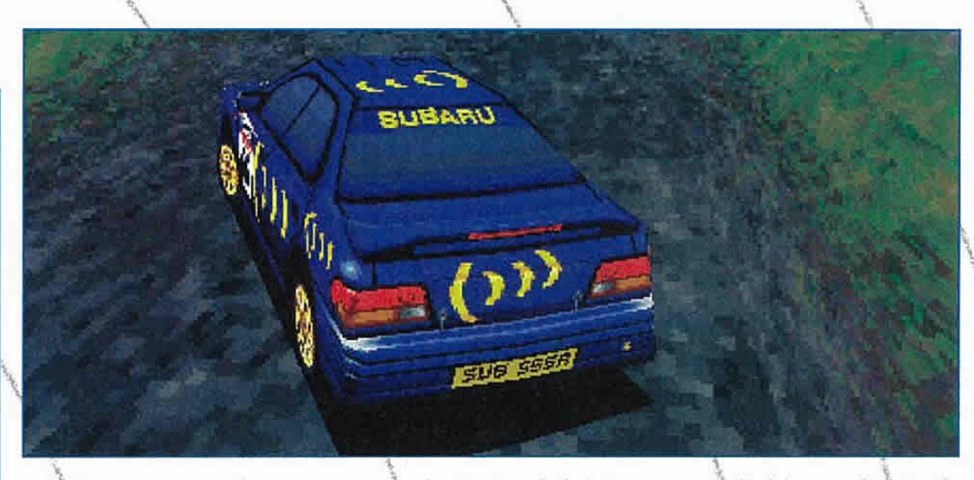
■ DES CAISSES DE MARQUE

À l'inverse, les véhicules sont bel et bien issus de la vraie vie. Les passionnés retrouveront sans doute avec plaisir la Renault Megane et autres Subaru et Ford. "Pour chacun des véhicules (il y en a au moins neuf, NDLR), nous avons eu l'autorisation de la part des constructeurs auto respectifs d'en modéliser les répliques exactes, avec des caractéristiques très proches de la réalité." Ainsi, au rythme de 16 images par seconde sur un Pentium 166 éventuellement pourvu d'une carte à base de 3Dfx, les bolides beaux comme des vrais s'aventurent dans les contrées enneigées des Alpes, le désert, la campagne et la jungle. "Selon le



Un éditeur de circuit à deux vitesses

L'option Custom Rally permettra aux joueurs de concevoir leurs propres circuits et de les sauvegarder le cas échéant. En mode Custom, le joueur a le choix entre le Manual Editor et l'Automated Editor. La différence entre les deux ? La facilité avec laquelle le joueur gère les paramètres. Sans entrer dans les détails, l'Automated Editor propose des portions de circuits à emboîter les unes dans les autres, comme pour un chemin de fer miniature. À l'inverse, le Manual Editor permet de concevoir un circuit de A à Z.





circuit emprunté parmi les quinze proposés, les réactions de la voiture varient radicalement en fonction du type de surface." En clair, ça glisse et ça dérape sur la neige... Mais ce qui nous a surtout plu, dans International Rally Championship, outre les effets visuels qui découlent des conditions atmosphériques, c'est le "track éditor" ou éditeur de circuit (voir encadré), généralement absent de ce type de jeu.

■ PAR UNE BELLE NUIT D'ORAGE...

Côté conditions climatiques, le producer effectuant la démo a souhaité parader sur une route boueuse par une nuit d'orage. Effet plus que sympa, mais gare aux accidents. "Pour corser la difficulté, nous avons soigneusement programmé les conditions climatiques, confie-t-il. Par exemple, lorsque vous vous retrouvez au volant d'un véhicule par une nuit pluvieuse zébrée d'éclairs, les phares n'éclairent qu'à trois mètres devant vous..." Chose étonnante également : en fonction de la vue adoptée (intérieure ou extérieure), le joueur voit la pluie comme si celle-ci martelait le pare-brise. "Nous en avions assez de ces jeux de course où la pluie tombe à l'horizontale, alors que la voiture fonce à toute bombe. Dans IRC, la pluie vient s'abattre directement sur le pare-brise, ce qui gêne encore plus le joueur s'il décide de conduire en vue intérieure." Bref, si les 256 couleurs à l'écran semblent être la principale faiblesse du produit, en revanche, les textures, le réalisme et les options de ce jeu d'arcade promettent d'en laisser plus d'un sur le carreau.

ampionship





Les œufs d'Europress ne sont pas tous dans le même panier

Outre les jeux de rallye, Europress s'est spécialisé depuis trois ans dans la conception de softs ludo-éducatifs, voire même culturels. Ainsi, en plus d'International Rally Championship, nous ont été présentés les titres suivants :

■ Football Manager (PC CD-Rom). Développé par Software 2000 (une boîte allemande), ce foot de manager sortira en France avant la fin de l'année, à condition que la localisation soit faite (les équipes présentes appartiennent pour l'heure au seul championnat allemand). Sachez que 200 000 exemplaires ont déjà été vendus en un an outre-Rhin et l'interface devrait ravir les passionnés du genre.



■ Touring Car Championship (PC CD-Rom). Remplacez les F1 par des voitures de ville améliorées et vous obtenez un championnat de "touring cars". Graphiquement très proche d'International Rally Championship, ce jeu permet de conduire sur les circuits habituellement réservés aux Schumacher et Villeneuve dans une voiture de tourisme.

■ Oasis Songbook Interactive (PC CD-Rom). Deux CD-Rom pour apprendre les tubes d'Oasis. Apprendre les paroles via un karaoké, mais aussi les notes pour jouer les airs à la guitare ou au synthé. Le prochain titre de cette collection devrait être consacré à l'œuvre de U2.



CD-ROM DEPUIS 13 ANS

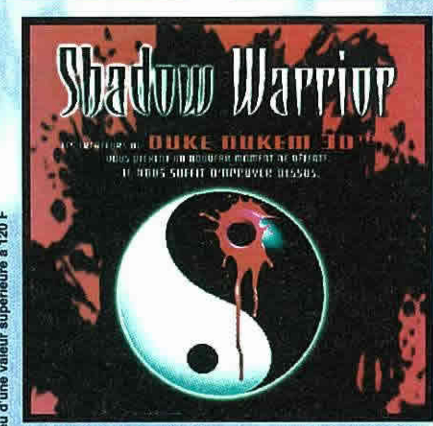
ULTIMA OUVRE 4 NOUVEAUX MAGASINS



ARRAS | **LAVAL** | **RENNES** | **METZ**

SUPER PROMO

en juillet et aout, **pour tout achat d'un jeu,* nous vous offrons SHADOW WARRIOR (cd)**



version shareware complète, 4 niveaux.
Les créateurs de Duke Nukem ont encore frappé plus fort, plus grand, plus dur. Ultima a élu ce jeu le meilleur jeu d'action.

* pour un jeu d'une valeur supérieure à 120 F

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS,
REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

NOS FORCES : expérience, compétence, sérieux, catalogue, important budget de publicité.
13 ans de présence sur le marché du jeu vidéo, ça ne s'invente pas.

ULTIMA DIFFUSION : votre centrale d'achat. Une structure entièrement dédiée à nos magasins, capable de vous apporter des prix très compétitifs, du service, de l'importation. Notre centrale est référencée chez tous les éditeurs : Sony, Electronic Arts, ...

VOUS DÉSIREZ CRÉER VOTRE BOUTIQUE : nous avons étudié un concept clé en main, un encadrement du début de votre projet jusqu'à sa réalisation, sans aucun droit d'entrée.

VOUS AVEZ DÉJÀ UNE BOUTIQUE : vous ne serez plus jamais seul, communication, réunion, visite, catalogue, Fax, infos ...
et surtout des prix.

Nos intérêts sont liés. Téléphonez nous, le meilleur accueil vous sera assuré.

TEL : 01 34 66 97 70

ULTIMA C'EST LA VPC LA MOINS CHERE DE FRANCE ... ESSAYEZ

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL	TELEPHONE	PAR COURRIER
3615 ULTIMA GAMES	01 47 07 33 00 FAX 01 45 35 30 90	ULTIMA VPC 57, avenue des Gobelins 75013 PARIS

BIENTÔT

BIENTÔT A GRENOBLE, TOULOUSE, PUTEAUX, CAEN, LA ROCHELLE.

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 01 47 07 33 00

Paris/République Jeux vidéo
5, bd Voltaire - 75011 Fax : 01 43 38 11 86 — Tél : 01 43 38 96 31

Paris/République Boutique Micro
7,BD Voltaire - 75011 — Tél : 01 47 00 94 84

Paris/St Germain des Prés
73, bd St Germain - 75005 — Tél : 01 43 54 50 00

Asnieres
95, avenue de la Marne - 92600 — Tél : 01 47 91 49 47
Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000 — Tél : 01 30 31 25 25
Issy Les Moulineaux
Centre Commercial «Les Moulins» - 92130 — Tél : 01 47 36 17 03
Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 — Tél : 04 42 93 18 93
Annecy
Passage Gruffaz - 74000 — Tél : 04 50 51 28 41
Arras Nouveau
29, rue Gambetta - 62000
Bastia
2, rue de la Miséricorde - 20200 — Tél : 04 95 31 68 70
Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000 — Tél : 05 56 92 85 11
Brive
29, rue de la République - 19100 — Tél : 05 55 17 18 00
Brunoy
18, rue Pasteur - 91800 — Tél : 01 69 39 55 82
Carcassonne
22, rue Aimée Ramond - 11000 — Tél : 04 68 47 49 74
Castres
6, rue Henri IV - 81100 — Tél : 05 63 59 28 03
Châlon/Saone
20, rue d'Autun - 71100 — Tél : 03 85 48 16 40
Compiègne
10, rue des Bonnetiers - 60200 — Tél : 03 44 40 48 97
Dax
50, avenue St Vincent de Paul - 40100 — Tél : 05 58 74 00 58
Laval Nouveau
10, rue du Val de Mayenne - 53000
Le Mans
Centre Commercial République - 72000 — Tél : 02 43 23 60 00
Lyon
32, rue Ney - 69006 — Tél : 04 72 74 46 39
Millau
21, rue Droite - 12100 — Tél : 05 65 61 07 01
Metz Nouveau
Centre Commecial St Jacques - 54000 — Tél : 03 87 31 01 46
Montpellier
Centre Commercial Le Triangle - rue Jules Millau - 34000 — Tél : 04 67 92 97 59
Nancy
Galerie St Sébastien - 54000 — Tél : 03 83 35 49 33
Nimes
2, rue des Greffres - 30000 — Tél : 04 66 76 16 16
Nice
42, bd Gambetta - 06000 — Tél : 04 93 82 52 52
Pau
1, rue du Docteur Simion - 64000 — Tél : 05 59 27 18 86
Perpignan Nouveau
Centre Commercial - Cabestany - 66330 — Tél : 04 68 50 89 50
Rennes Nouveau
Centre Commercial Le Colombier -3, rue du Puis Mauger - 35000 — Tél : 02 99 31 11 26
Roanne
11, place du marché - 42300 — Tél : 04 77 70 03 48
Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 05 65 68 41 79
Rouen
50, rue Grand Pont - 76000 — Tél : 02 35 88 68 68
Royan
62, boulevard de la République - 17200 — Tél : 05 46 05 21 79
Tarbes
32, rue Abbé Torné - 65000 — Tél : 05 62 93 16 12
Toulouse
11, rue des Lois - 31000 — Tél : 05 61 12 33 34
Tours
46, rue du Grand Marché - 37000 — Tél : 02 47 61 73 80
Villefranche
11, rue des Marais - 69400 — Tél : 04 74 65 94 39
Voiron
2, rue Georges Frier - 38500 — Tél : 04 76 65 72 55

ATTENTION : les prix et promotions peuvent varier légèrement d'une agence à l'autre, mais Ultima essaye toujours de vous faire bénéficier des meilleurs prix.

Gros Plan

Forsaken et Constructor, deux titres développés par Probe, semblent annoncer une saison radieuse pour Acclaim. Pourtant, l'éditeur ricain vient de licencier près de la moitié de ses effectifs... Bizarre ? Non, non : cela fait partie de la "politique de restructuration", explique sans rire Nancy Tully, directrice de communication, qui ajoute derechef : "notre souhait est désormais de privilégier la qualité au détriment de la quantité." Bref, Acclaim nous sort deux bons jeux, et deux jeux, ma foi, c'est déjà beaucoup.

Par Benji



Forsaken



GENRE DOOM-LIKE
ÉDITEUR ACCLAIM
SORTIE PRÉVUE DERNIER TRIMESTRE 1997

Un graphisme et des textures hallucinants !





Nous avons déjà largement présenté Constructor, ce sim-bidule où le joueur s'entraîne à devenir un parrain averti (mieux encore que Marlon Brando), dans l'un de nos précédents numéros, nous nous attacherons donc à expliquer ici dans les détails ce en quoi consiste Forsaken. Proche de Descent dans son concept, Forsaken propulse le joueur dans une univers en 3D qui nous a littéralement soufflé lors de sa présentation.

■ ZE STORY



Basique, le scénar sert de prétexte avant tout. Dans un futur proche, Chirac a pété les plombs et décide d'effectuer des essais nucléaires quelque part dans l'atmosphère et non plus du côté de Mururoa, où siège la nouvelle Assemblée nationale. Évidemment, l'explosion contamine la planète bleue... Toute vie disparaît pendant de nombreuses années. Jusqu'au jour où des mercenaires "from outer space" décident d'investir les lieux. Il faut avouer que les richesses de la Terre (or et bijoux de toute sorte) sont à la merci du premier *vulgum pecus* qui vient à passer par là. Vous incarnez l'un de ces pilleurs appâtés par le gain. Bien entendu, vous n'êtes pas seul à rêver de lendemains dans des demeures somptueuses éparpillées aux quatre coins de l'univers, sur des planètes où la polygamie serait obligatoire...

■ ZE OBJECTIFS

Aux commandes d'un vaisseau aussi petit que rapide choisi parmi les quinze que comprend le jeu, votre objectif est de vous sortir des niveaux, indemne... et, si possible, très riche. Une douzaine de niveaux sont répartis entre un centre de recherche nucléaire désaffecté, un temple antique érigé par une civilisation oubliée, un no man's land paumé dans l'espace (des dômes de verre), une base militaire et une station thermale construite au cœur d'un volcan en éruption (l'architecte n'a pas laissé son adresse...). Chaque fois, vous débutez avec un minimum d'armes (vulgaire laser and co.) et partez à la découverte de labyrinthes plus gigantesques les uns que les autres.





■ ZE ARMES

L'arsenal est l'un des éléments clés de Forsaken. Vingt-cinq armes diverses sont disséminées dans les niveaux pour le plus grand bonheur des accros de la gâchette. Certaines d'entre elles disposent de caméras, fixées tantôt sur des missiles ou des mines, qui permettent au joueur de voir venir l'ennemi ou de le suivre via un missile guidé. Apparaissent alors entre un et trois écrans suivant le nombre d'armes déployées. Visuellement, ça en jette. Pour en savoir plus, référez-vous à la courte liste ci-dessous (descriptif de six armes à ramasser en cours de route)... et aux photos ci-contre.

■ **Suss-Gun :** ses projectiles "intelligents" savent où se situent le ou les ennemis...

■ **Assassin :** ses missiles sont dotés d'une tête chercheuse, et ne lâchent pas leur cible d'une semelle.

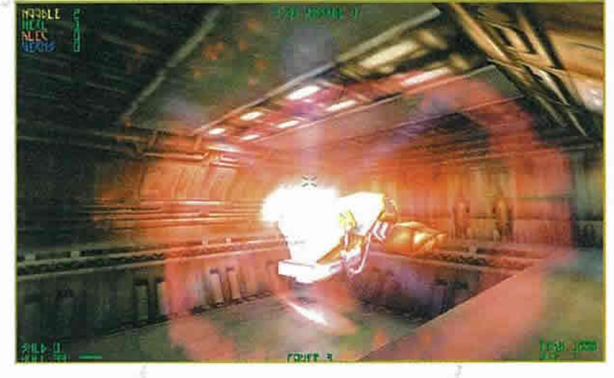
■ **Scatter Missile :** ce lance-missiles révolutionnaire balance des... missiles qui ont pour mission de dérober l'armement de leur cible.

■ **Gravgon Missile :** cette arme étonnante fait exploser des missile qui attirent à eux au moment de l'explosion tous les éléments vivants des environs, comme un aimant.

■ **Spider Mine :** ces mines pourvues dune caméra rebondissent dans tous les sens jusqu'à ce qu'un malheureux les heurte.

■ **Pine Mine :** ces mines flottantes sont d'un type particulier puisqu'elles cachent sous leur coque une dizaine de mini-missiles.

L'arsenal est l'élément clé de Forsaken.



■ ZE ORIGINALITÉ

Outre un graphisme et des texures hallucinants, Forsaken immerge le joueur dans un monde aussi violent que surréaliste. L'arsenal, la fluidité de l'animation, la vue hémisphérique et, par-dessus tout, le jeu en réseau laissent présager du meilleur. Jusqu'à douze personnes peuvent s'entre-tuer simultanément au travers de huit niveaux différents. Pour profiter pleinement de l'action, mieux vaut toutefois être équipé d'un Pentium 133 et d'une carte accélératrice 3D (Direct 3D, 3Dfx, etc.), le jeu tournant sous Windows 95. Il est toujours délicat de faire partager son enthousiasme face à un jeu qui semble si intéressant tant dans la forme (regardez ces super effets visuels tout en 3D !) que dans le fond (le scénar est vraiment génial... euh, j'ai dû rater quelque chose, là). Aussi, mieux vaut que vous savouriez en silence les premières images de ce qui pourrait bien être l'outsider de la fin de l'année.

Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN
DÉV. THE LOGIC FACTORY
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE





Tone Rebellion

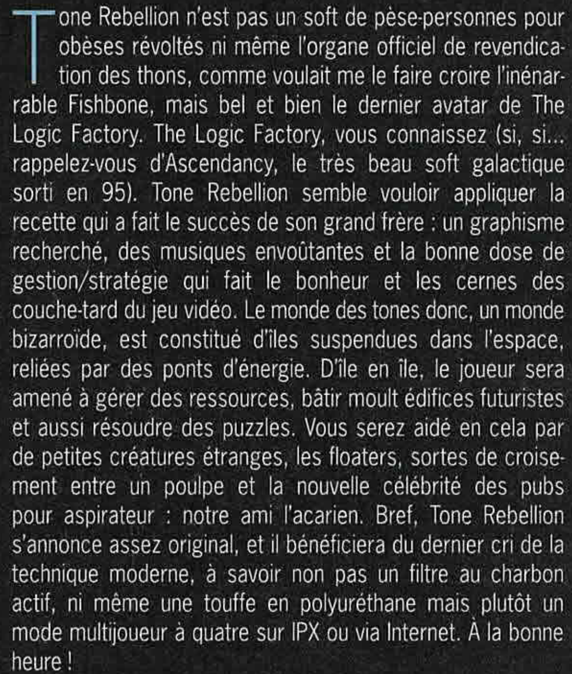


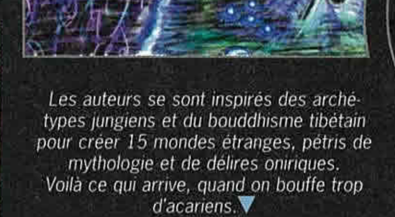


Tone Rebellion n'est pas un soft de pèse-personnes pour obèses révoltés ni même l'organe officiel de revendication des thons, comme voulait me le faire croire l'inénarrable Fishbone, mais bel et bien le dernier avatar de The Logic Factory. The Logic Factory, vous connaissez (si, si... rappelez-vous d'Ascendancy, le très beau soft galactique sorti en 95). Tone Rebellion semble vouloir appliquer la recette qui a fait le succès de son grand frère : un graphisme recherché, des musiques envoûtantes et la bonne dose de gestion/stratégie qui fait le bonheur et les cernes des couche-tard du jeu vidéo. Le monde des tones donc, un monde bizarroïde, est constitué d'îles suspendues dans l'espace, reliées par des ponts d'énergie. D'île en île, le joueur sera amené à gérer des ressources, bâtir moult édifices futuristes et aussi résoudre des puzzles. Vous serez aidé en cela par de petites créatures étranges, les floaters, sortes de croisement entre un poulpe et la nouvelle célébrité des pubs pour aspirateur : notre ami l'acarien. Bref, Tone Rebellion s'annonce assez original, et il bénéficiera du dernier cri de la technique moderne, à savoir non pas un filtre au charbon actif, ni même une touffe en polyuréthane mais plutôt un mode multijoueur à quatre sur IPX ou via Internet. À la bonne heure !

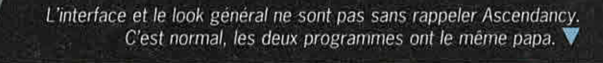
Iansolo







Les auteurs se sont inspirés des archétypes jungiens et du bouddhisme tibétain pour créer 15 mondes étranges, pétris de mythologie et de délires oniriques. Voilà ce qui arrive, quand on bouffe trop d'acariens.



L'interface et le look général ne sont pas sans rappeler Ascendancy. C'est normal, les deux programmes ont le même papa.






3615 JOYSTICK
3615 JOYSTICK
3615 JOYSTICK
WANTED
"3615" JOYSTICK
Contrebande de Soluces
Pillage de Codes
Attaque de News
Trafic d'Astuces
Incitation aux Concours
Attentat à la Petite Annonce
Très dangereux
pour votre vie de joueur
qui peut s'en trouver
considérablement améliorée
REWARD 1,29 F la minute seulement
3615 JOYSTICK
3615 JOYSTICK

Gros Plan

Numéro 1 en arcade depuis des lustres, riche d'une solide expérience sur console, monsieur Sega louche aujourd'hui vers nos PC. Après quelques tâtonnements timides, une grande tempête se prépare : huit jeux prévus pour la rentrée. Maîtres mots de cette tentative de putsch : arcade, plug and play, MMX et cartes 3D.

Par monsieur pomme de terre



Sonic3D, prévu pour septembre : un petit soft qui risque fort d'étonner vos PC.

Sega la déferlante

"Ah bon ? Ma machine est déjà dépassée ?"



Les amours de Sega et PC commencèrent par un rendez-vous manqué : en mars 96, l'éditeur lançait sa gamme Sega PC, avec des jeux ne pouvant être utilisés qu'à condition de posséder une carte 3D Diamond Edge ! Depuis, Sega a appris à mieux cerner le marché du PC, et ses jeux ne demandent désormais plus que Windows 95 pour fonctionner, avec à l'horizon un objectif toujours identique, transformer nos PC en console (NDRC : beuark, beuark, beuark, beuark, beuark !). Cette philosophie, nous avons pu l'apprécier tout particulièrement sur trois titres exemplaires : Baku Baku Animals (meilleur tetris-like de tous les temps), Sonic & Knuckles et Sega Rally. Dorénavant, les visées de Sega semblent être plus ambitieuses : faire de nos PC des petites bornes d'arcade.





Worldwide Soccer PC est prévu pour le mois d'août. Jusqu'à quatre joueurs en réseau, et deux sur le même ordinateur.

SEGA THE NEXT GENERATION

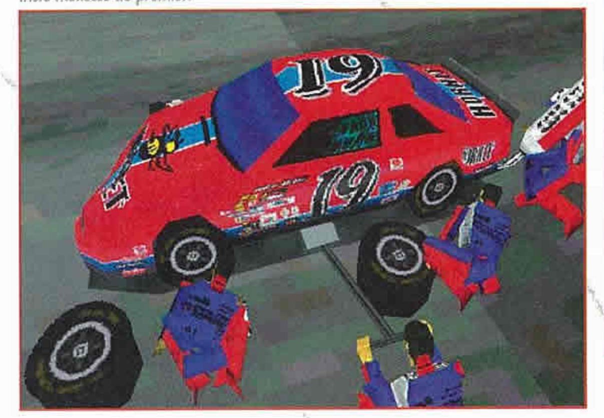
Donc, les jeux Sega vont nous pleuvoir dessus, et ça commence dès ce mois-ci, avec deux titres, Formula Kart et Bug Too. Jetons un œil à ce calendrier chargé comme une langue de lendemain de fête, en précisant que tous ces produits fonctionneront sous Windows, seront optimisés MMX (excepté Sonic3D), et utiliseront les cartes 3D par l'intermédiaire de Direct 3D. Ça devrait se passer à peu près dans cet ordre.

En août, les filles se baladeront à poil sous leurs vêtements et Worldwide Soccer sera recodé pour PC, jouable en réseau jusqu'à quatre. Objectivement, c'est le meilleur jeu de foot sur Saturn et la version que j'ai vu tourner lui est parfaitement fidèle.



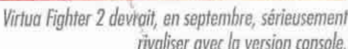
En septembre, les pubs Super Conquérant et Clairefontaine achèveront de nous déprimer, et Sega tentera de nous redonner la joie de vivre en distribuant gratos un patch MMX pour Sega Rally, et en sortant deux CD particulièrement étonnants. Sonic3D tout d'abord, jeu de plates-formes en 3D isométrique déjà

Daytona USA Deluxe Edition : un tout nouveau moteur qui devrait faire oublier la triste mollesse du premier.









Virtua Fighter 2 devrait, en septembre, sérieusement rivaliser avec la version console.

les jeux Sega vont nous pleuvoir dessus

connu sur Megadrive et Saturn, devrait séduire le grand public ainsi que les grands débiles comme moi qui frétillent à l'idée de sauter sur des champignons magiques. Le jeu ne demandera qu'une petite config pour tourner et ne nécessitera même par d'install'. Toujours pour septembre, le célèbre jeu de baston Virtua Fighter 2 arrivera jusqu'à nous : un gros morceau, tout beau, en 3D texturée, mais attention : gros PC souhaité et plus si affinité.

En octobre, la mode de se faire greffer un troisième rein emballera tout Hollywood, tandis que Daytona USA Deluxe Edition fera son apparition : un moteur 3D tout neuf entièrement paramétrable pour s'adapter à toutes les configs, quarante bagnoles gérées par l'ordinateur, la possibilité de jouer jusqu'à huit en réseau et la promesse que, sur un Pentium MMX équipé d'une carte 3D, le jeu concurrencera les bornes d'arcade. Ce même mois d'octobre, Last Bronx nous traînera dans les bas-fonds de New York pour nous foutre sur la gueule avec les pires racailles du quartier.

En novembre enfin, un détail honteux de ma vie sexuelle sera divulgué à tous mes proches par une ex-petite amie, ce qui m'obligera à émigrer en Patagonie, mais, même de là-bas, je trouverai le moyen de me procurer Virtua Cop 2 et Touring Car. Virtua Cop 2 sera un shoot-them-up à la façon du bon vieux Operation Wolf. Quant à Touring Car, il s'agira bien évidemment d'un simulateur de conduite automobile, reconversion de la superbe borne d'arcade. La sortie de ces deux titre est prévue pour être simultanée sur Saturn et PC, ce qui devrait se produire de plus en plus souvent.

De bruits et de rumeurs

Tout commence par deux déclarations officielles. D'un côté, Sega annonce une nouvelle console qui devrait sortir pour Noël 98 et laver l'échec de la Saturn. De l'autre, Microsoft développe une version allégée de Windows destinée aux consoles et aux bornes d'arcade. Certaines infos en provenance de la communauté des développeurs vont plus loin : la Saturn 2, ou Blackbelt, serait une machine à base d'un processeur SH-4 d'Hitachi, d'une puce 3Dfx et elle gèrerait en standard Direct3D et DirectX. Qu'est-ce que tout cela signifierait pour nous ? Qu'à terme, une plate-forme commune Sega/Windows permettrait de sortir simultanément les jeux sur borne d'arcade, console et PC. Qui sait ? Seul Sega sait. Et Billou aussi.

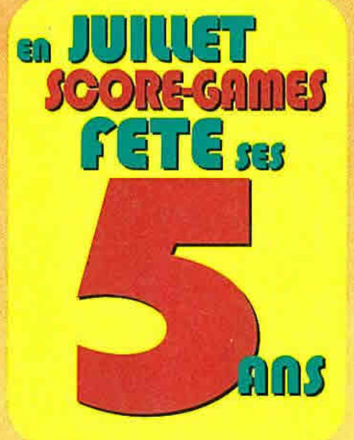
■ DE BONNES NOUVELLES QUI VONT NOUS COUTER CHER

La plus importante lacune du parc ludique sur PC, c'est son manque de jeux d'action. Sega s'y engouffre donc tête baissé. Comment lui en vouloir ? Nous espérons tous que cela hissera la qualité des jeux d'arcade sur PC au moins au niveau de ce qui se fait sur console 32 bits. Le mouvement a déjà été amorcé avec Pandemonium et Ecstatica 2. Reste une crainte, toujours la même, qui nous surprend traîtreusement deux fois l'an : "Ah bon ? Ma machine est déjà dépassée ?". Sega a misé sur le MMX et les cartes 3D, nombre d'éditeurs feront probablement le même pari : les jeux sont faits, rien ne va plus, consultez votre banquier.



Touring Car est annoncé pour novembre. Attention, ces images sont celles de la borne d'arcade.

Le patch MMX pour Sega Rally sera distribué gratos en septembre. Il devrait donner à ce jeu le moteur qu'il méritait.



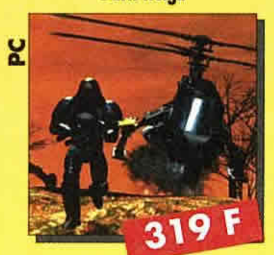


1 JEU VIDEO ACHETE* = 1 JEU VIDEO OFFERT**

* Pour un minimum de 200F d'achat ** Jeu à choisir parmi une liste de 10 titres - Offre valable jusqu'au 31 juillet 97

C'EST LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

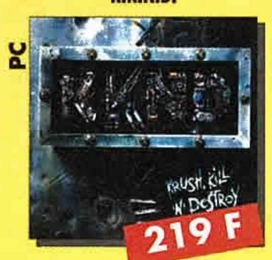
Dark Reign



Conquest Earth



K.K.N.D.



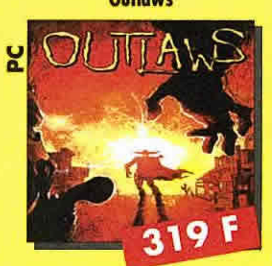
Pandemonium



Comanche 3



Outlaws



X Wing vs The Fighter



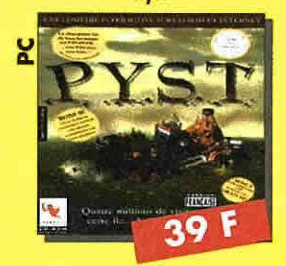
Perfect Weapon



Blood



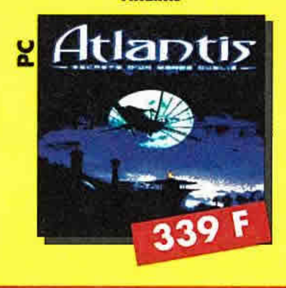
Pyst



POD



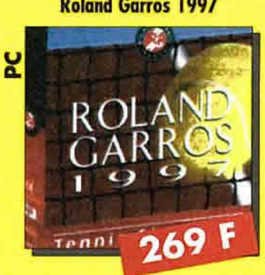
Atlantis



MDK



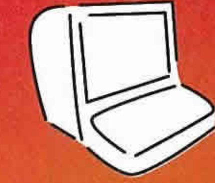
Roland Garros 1997



Test Drive off Road



LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL, + DE 16 000 REFERENCES !

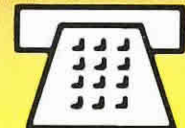


SUR LE 36 15 SCORE-GAMES

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

NOUVEAU SERVICE ! MISE À JOUR QUOTIDIENNE !

GAGNEZ UNE NINTENDO 64



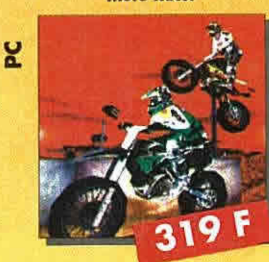
PAR TEL. : 08 36 685 686

2,23F/ mn

CONFORMEMENT A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTES N°78-17 DU 6 JANVIER 1978, VOUS DISPOSEZ D'UN DROIT D'ACCES ET DE RECTIFICATION AUX DONNEES PERSONNELLES VOUS CONCERNANT.

SCORE GAMES

Moto Racer — PC



3D Ulta Mini Golf — PC



Jack Nicklaus 4 — PC



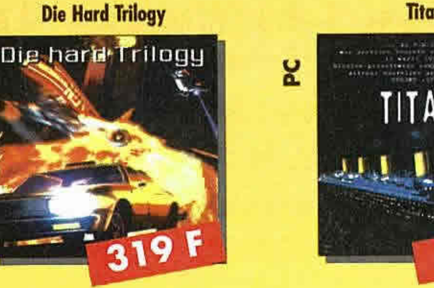
Formula 1 — PC



Interstate '76 — PC



Die Hard Trilogy — PC



Titanic — PC



Lomax — PC



NOUS RACHETONS AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO, PAIEMENT COMPTANT OU ECHANGE !*

*VOIR CONDITIONS EN MAGASIN

ROYAL FLUSH — miroCRYSTAL VRX

Carte graphique 3D MiroCRYSTAL VRX : 1460 F







SCORE-GAMES ST LAZARE
6, rue d'Amsterdam
75009 Paris
M° St Lazare (face à la gare St lazare)
Tél. : 01 53 320 320

JUSSIEU
46, rue des Fossés
St Bernard 75005 PARIS
M° JUSSIEU
Tél. : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56, boulevard St Michel
75006 PARIS
RER LUXEMBOURG
Tél. : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137, av. Victor Hugo
75116 PARIS
M° RUE DE LA POMPE
Tél. : 01 44 05 00 55

PARIS (15)
365, rue de Vaugirard
75015 PARIS
M° CONVENTION
Tél. : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Cial Chelles 2
Nationale 34
77508 CHELLES
Tél. : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16, rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél. : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. Cial Les Quatre Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél. : 01 47 73 00 13

ANTONY (92)
25, av. de la Division
Leclerc Nationale 20
92160 ANTONY RER : B
Tél. : 01 46 665 666

ST DENIS (93)
C. Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletiers
93200 St DENIS
Tél. : 01 42 43 01 01

PANTIN (93)
63, av. Jean Lolive
Nationale 3 93500 PANTIN
M° HOCHE
Tél. : 01 48 441 321

PARINOR (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY S/BOIS
Tél. : 01 48 67 39 39

CRETEIL (94)
5, rue du Gal Leclerc
94000 CRETEIL
Tél. : 01 49 81 93 93
(entrée rue piétonne, Créteil village)

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis, av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél. : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
(à côté de Toys'us)
94120 FONTENAY SOUS BOIS
TEL. : 01 48 76 6000

NOUVEAU
CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 CERGY
Tél. : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14, rue Temponières
(angle 1 rue St Rome)
31000 TOULOUSE
Tél. : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37, cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : 03 44 20 52 52
NOUVELLE SURFACE DE VENTE : + 100m²

AMIENS (80)
19, rue des Jacobins
Galerie des Jacobins
80000 AMIENS
Tél. : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12, rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 58 58

OUVERTURE EN JUILLET
BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
92100 BOULOGNE
Tél. : 08 36 685 686

EVRY (91)
C. Cial Evry 2
niv. 1 (côté Carrefour)
91000 EVRY
Tél. : 08 36 685 686

+ DE 10.000 JEUX PC OCCASION

BLOOD AND MAGIC	169 F	DUKE NUKEM 3D	99 F	PRIVATEER II	219 F
CAESAR II	139 F	FLIGHT SIMULATOR	189 F	RALLY CHAMPION SHIP	169 F
CHEVALIERS DE BATH.	119 F	GABRIEL KNIGHT II	199 F	SCREAMER II	99 F
CITE DES ENFANTS.	169 F	KKND	139 F	SETTLERS II	199 F
CIVILIZATION II	219 F	NEED FOR SPEED	139 F	THEME HOSPITAL	199 F
COM. & CONQUER	199 F	NEED FOR SPEED II	199 F	TOMB RIDER	179 F
CREATURES	139 F	OUTPOST	39 F	VERSAILLES	219 F
DAGGER FALL	199 F	PHANTASMAGORIA	139 F	WING COMMANDER IV	219 F
DEADLOCK	189 F	PHANTASMAGORIA II	219 F	Z	69 F
DIABLO	219 F	POWER FI	169 F	ZORK NEMESIS	199 F

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tél .... Date de naissance ..../......./...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux 30F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte Bancaire

Expire le ..../.......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitaine

RC B 385215603 JOYSTICK JUILLET / AOUT

Voilà l'été, voilà l'été, ohé... **Les vacances, le soleil,** le farniente. **Envie d'exotisme ?** No problemo. **Les produits traités** ci-après vous propulsent **dans des temps anciens,** à la découverte de lieux virtuels **rendus vivants par une technologie de pointe** (comme à la pétanque). **De l'Égypte antique à** Soisson, **des fonds marins aux** pays traversés **par le** plus grand agent secret **de tous les temps,** vous avez gagné un aller simple **pour** des vacances **aussi pépères qu'**instructives.

loisirs

James bond
Les dossiers secrets

PC CD
Editeur : Eidos Interactive

Ah, si seulement je pouvais m'appeler Bond, James Bond, j'en aurais eues, des nanas... De fait, notre ami en smoking en a rencontrées au moins 82. Leur fiche signalétique, agrémentée de photos ou de vidéos, est à disposition.



Dong, dong, dong, dong... dong, dong, dong, dong, dong... Tin-tin, tin-tin, lin, tin-lin-lin... Avec l'accent et le ton juste, ces onomatopées sont en fait la version chantée du plus célèbre des génériques précédant l'illustre : "Bond... My name is Bond, James Bond". L'espion le plus connu de l'univers (paradoxal, pour un espion, non ?) a enfin son encyclopédie. Deux CD sur lesquels sont regroupées toutes les infos relatives à l'agent secret et son entourage, en français siouplaît. L'interface soignée plonge l'intéressé dans un monde qui mélange habilement septième art et mystère. L'homme caméléon se dévoile sans complexe au travers de sept thèmes : les missions, les alliés, les ennemis, les véhicules, les gadgets, les filles et les renseignements top-secret. Ainsi, lorsqu'en fin de parcours, en tentant le quiz, vous tomberez sur la question piège suivante : "Comment s'appelle Carole Bouquet dans le film 'Rien que pour vos yeux' ?", vous ne sècherez pas...

Si vous pensez tout connaître de l'univers du plus célèbre des agents secrets, tentez le quiz !

Permis Premier Moto & Permis Premier Voiture

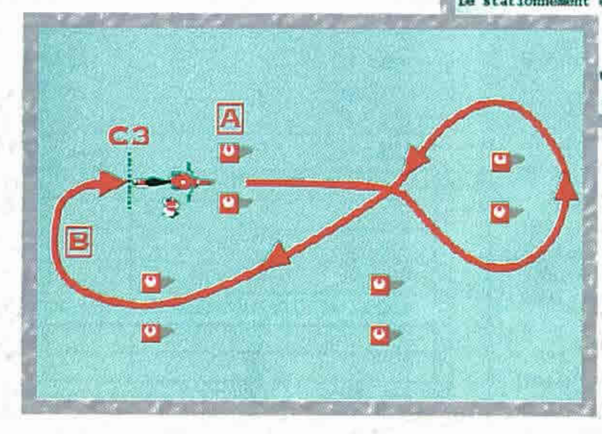


Le week-end passé, vous avez grillé un feu et perdu les derniers points de votre permis de conduire ? La flicaille de service vous a dit : "Monsieur, il va falloir retourner à l'école" ? Et alors ? Avec ces deux CD vendus séparément, y en a qui ont d'la chance, dans leur malheur... Pour être fin prêt lors du nouvel examen de passage, l'éditeur a inclus une batterie de tests, des questions à n'en plus finir, pour passer le Code de la route les doigts dans le nez. Ça n'est pas beau du tout, mais c'est diablement efficace (après cinq années de permis, j'ai moi-même fait 18 fautes lors de la première série, chaque série comprenant 40 questions...).



Permis Premier Voiture comporte une dizaine de séries, soit un total de 400 questions...





Dans Permis Premier Moto, des schémas sont donnés en exemple pour les parcours à effectuer en plateau.

Dictionnaire Clovis



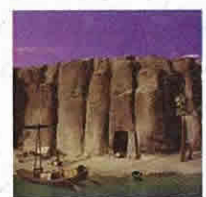
Les Huns, les Burgondes et les Wisigoths. Le vase de Soisson, Attila le barbare et le baptême de Clovis. Réservés aux passionnés des IIIe, IVe, Ve et VIe siècles, ce titre catapulte l'utilisateur au cœur des campagnes d'antan. Une époque révolue - fort heureusement - que le curieux prendra plaisir à (re)découvrir autrement qu'au travers d'un bouquin d'histoire corné. Fonctionnant par mots clés, ce dictionnaire, qui fourmille d'illustrations (photos de vitraux, dessins, reconstitutions architecturales en 3D), bénéficie du soutien d'un historien qui connaît tout des frasques de Clovis, Michel Rouche. Idéal ! Bref, bien qu'un tantinet scolaire, ce CD est une réussite.

PC CD et Mac CD
Editeur : Microfolie's



Attila le terrible a-t-il massacré 20 000 Burgondes sur un coup de tête ? La réponse est dans le texte.





Pour comprendre les mystères de la civilisation égyptienne, on peut consulter un guide illustré.

Pyramide
Le Défi de Pharaon



Décidément, l'époque est aux grands sauts en arrière. Si HG Wells savait... Sa machine à voyager dans le temps a pris la forme d'une vulgaire galette circulaire. Enfin, peu importe, seul le résultat compte. Et quel résultat ! Dans ce soft édité par Edusoft, il est question d'une gigantesque balade (sur 2 CD) virtuelle et culturelle dans des lieux magiques : les pyramides. "3 août 1907. Cela fait deux semaines que je cherche l'entrée secrète de la pyramide. Vais-je enfin la trouver ?" Ainsi commence l'aventure. Vue subjective aidant, l'utilisateur joue le rôle de l'archéologue en mal de sensations fortes. Une fois rendu à l'intérieur de Mykérinos (à moins qu'il ne s'agisse de Kheops), qui sait si les dieux le laisseront sortir ? Aussi ludique qu'instructif.

Le Miroir Sacré du Kofun

PC CD
Editeur : Emme Interactive



Trois CD, une cassette vidéo, un journal de bord et une énorme boîte en carton coloré. Le Miroir de Kofun, c'est aussi un voyage dans les eaux bleues du Pacifique. Un périple dangereux pour apprendre les mystères des fonds marins. Le guide de Chris Young (le jeune explorateur que vous incarnez) n'est autre que le fils de Jacques-Yves Cousteau, Jean-Michel. Bien observateur celui qui trouvera un air de ressemblance entre les deux hommes, tant la piètre qualité des vidéos et la petitesse des fenêtres (le vrai défaut du jeu) empêchent de distinguer quoi que ce soit dans le détail. Mais bon, les amateurs de ce type d'aventure apprécieront la variété des situations et la richesse des infos.



C'est Jean-Michel Cousteau, le fils de Jacques-Yves, qui vous oriente dans vos recherches. Non, il n'y a pas de pingouins. Ni de mérous.

Arrivé dans ce milieu un peu par hasard, Rémi Herbulot programme des jeux depuis maintenant treize ans. Et pas n'importe lesquels : des titres forts et indissociables de la culture vidéo française comme Macadam Bumper, Crafton & Xunk ou encore Dune. Nous l'avons rencontré pour retracer son parcours des années 80.



Rémi Herbulot
Le grand monsieur discret

> "Après avoir acheté un bouquin sur le Basic, j'ai fait mon premier petit programme."

"Mon premier contact avec un ordinateur, c'était à l'époque où je travaillais au contrôle de gestion, dans une boîte qui faisait des pièces détachées pour automobiles. A l'époque les services informatiques étaient très lourds, et quand je leur demandais des trucs, ils me disaient qu'ils ne pouvaient pas le faire avant un an et demi, deux ans. Une fois, alors que j'avais une requête, comme une boutade, le directeur informatique m'a dit de le faire moi-même. J'ai pris ça au sérieux, et après avoir acheté un bouquin sur le Basic j'ai fait mon premier petit programme. Et c'est comme ça que j'ai attrapé le virus."

Rémi Herbulot n'en était pas à son premier changement radical. Après un Bac C obtenu en 74, après avoir tenu un magasin de disques et participé à l'ouverture d'un centre d'artisanat, après la gestion, donc, l'informatique ne serait qu'une aventure supplémentaire.

"Un jour, j'ai entendu une interview de Steve Jobs, qui disait qu'il fallait encourager les jeunes à monter leurs boîtes d'informatique. J'ai tout plaqué du jour au lendemain pour ne faire que de la programmation. Mais à ce moment-là, je n'avais fait qu'un casse-briques en mode texte, un genre de Pac-Man et un Nibbler, le tout sur mon ordinateur Rainbow Digital inconnu qui n'était qu'un faux compatible PC."

Bientôt, c'est l'explosion des ordinateurs personnels, comme on disait à l'époque. *"Au bout d'un moment, j'en ai eu assez de bosser sur un ordinateur complètement inconnu, et je me suis acheté un Oric. Sur cet Oric, j'ai décidé de faire un flipper constructible. A cette époque, en 84, il n'y avait pas encore d'assembleur sur Oric. J'ai donc commencé par me programmer un assembleur en Basic. J'ai dû faire cet outil-là pour ensuite programmer Macadam Bumper."*

Voilà, carrément. Premier projet : Macadam Bumper. Jeu mythique et incontournable où l'on pouvait construire son propre flipper avant d'y jouer. *"C'était l'époque bénie où on faisait les jeux assez rapidement. J'avais quitté mon boulot en septembre, et fin décembre je faisais la tournée des éditeurs avec Macadam Bumper. J'avais dû mettre un mois pour faire l'assembleur et deux mois pour faire le flipper."*

MONTER À PARIS

Rémi Herbulot, qui habite encore en Normandie à cette époque, se doit donc de faire la tournée des éditeurs. *"J'ai pris mes deux cassettes sous le bras et je suis allé à Paris, avec cinq ou six adresses en poche. Je suis passé voir tout le monde, sauf Ere Informatique où un employé étrange m'avait dit qu'ils ne recevaient pas et qu'il fallait envoyer une cassette."*

Chez Ere Informatique, on ne tardera pas à rappeler ce jeune talent pour lui dire que son flipper doit absolument être édité. *"Je dois dire que c'est vraiment chez Ere Informatique que j'ai trouvé des gens avec qui ça a accroché tout de suite. Je leur proposais deux trucs, l'assembleur et Macadam Bumper. Je trouvais que l'assembleur était aussi vachement intéressant, mais ils s'en sont foutus complètement. Par contre, le flipper les a beaucoup intéressés."*

Le jeu sortira donc aux alentours de Noël 84. *"On a cherché un nom pour le flipper, parce que moi je l'avais appelé Multiflip. Le jeu est donc devenu Macadam Bumper. On avait un concurrent qui était Pinball Construction Set sur Apple II, et ça, je ne l'ai su que dans les 15 derniers jours de la première version de Macadam Bumper. Ça m'avait filé un choc, parce que j'étais persuadé que j'avais une bonne idée et que personne n'aurait la même. L'idée de Macadam Bumper m'était venue à l'époque où je bossais dans la gestion, sur la route, pendant les quarante kilomètres de trajet qui me séparaient de chez moi. Je me souviens avoir été obligé de m'arrêter tellement j'étais excité par l'idée."*

Chez Ere Informatique, on file bientôt une autre machine à Rémi Herbulot, un Sinclair ZX Spectrum, pour qu'il fasse une adaptation de Macadam Bumper. On lui présente aussi un graphiste qui bossera désormais avec lui, le talentueux Michel Rho. *"Passer d'une machine à l'autre allait assez vite à cette époque, je me souviens avoir rapporté la version Spectrum fin janvier ou mi-février. Mais bon, je faisais que ça."*

Rémi Herbulot effectuera lui-même les conversions de Macadam Bumper sur pratiquement toutes les machines de l'époque, neuf versions en tout : Amstrad CPC, MSX, Atari ST, PC... *"Pour la version MSX de Macadam Bumper, je travaillais avec un éditeur de texte pour entrer mon code, et à l'époque tout était en bêta version sur MSX. L'éditeur de textes était buggé jusqu'à la moelle et il fallait que je positionne mon curseur trois lignes en dessous pour modifier une ligne."*

LA SUITE

"Après la version CPC de Macadam Bumper, je me suis dit qu'il fallait que je passe à autre chose, et c'est là que j'ai commencé Crafton & Xunk. Là par contre, je m'étais inspiré d'un jeu que j'aimais beaucoup qui était Knight Lore, je trouvais ça vraiment génial. Mais je voulais des graphismes un peu plus poussés et plus de personnages à l'écran. A cette époque-là, on ne faisait pas de game-design, j'avais fait juste



un petit plan et un bout de scénario que j'avais envoyé à Michel Rho qui s'occupait du graphisme."

Les équipes de développement sont encore bien souvent des duos, pas de chefs dans tous les sens, de game-designers en tout genre. *"Crafton & Xunk m'a pris plus de temps que Macadam, je pense que le développement s'est étalé sur 4 ou 5 mois. A cette époque-là, un jeu qui se faisait en 5 mois, c'était énorme, ce n'est que depuis peu, depuis 1990 environ, que les développements prennent plus d'un an."*

Le jeu sortira en 1986, et réussira la performance d'être classé numéro 1 des ventes en Angleterre sous le nom de Get Dexter. *"C'était la première fois qu'une société française arrivait à mettre un titre numéro 1 en Angleterre, ce qui nous avait fait énormément plaisir."*

Les jeux de Rémi Herbulot sont excellents, j'en garde encore un souvenir ému, et je suis loin d'être le seul. *"Infogrames continuait à vendre Macadam Bumper dans des bundles ou des choses comme ça, il y a encore deux ou trois ans. Mais ça fait belle lurette qu'ils ne m'envoient plus de royalties. Jusqu'au moment où ils me les envoyaient, on en était à environ 130 000 exemplaires. Etalé sur un grand nombre d'années et de versions. Crafton & Xunk a dû faire 70 000 exemplaires."*

En 1987 Rémi Herbulot se lance dans le développement de l'Ange de Cristal, la suite de Crafton & Xunk. *"L'Ange de Cristal a beaucoup moins bien marché, d'une part parce qu'il y avait moins l'attrait de la nouveauté, et aussi parce qu'il est tombé en pleine période trouble chez Ere Informatique, la période où Infogrames commençait à nous mettre le grappin dessus."*

EMBROUILLES

L'actionnaire majoritaire d'Ere Informatique revend ses parts à Infogrames sans prévenir les autres. La cohabitation avec les "nouveaux chefs" n'est pas évidente. *"Il y a d'abord eu une période où ça s'est passé à peu près correctement, mais c'est surtout quand Infogrames Lyon a commencé à avoir des problèmes que ces problèmes se sont ressentis au niveau d'Ere Informatique. Surtout que les programmes faits par Ere Informatique se vendaient beaucoup mieux que ceux d'Infogrames. Quand ils se sont pris un gros bouillon avec Bob Morane, ils ont eu un important problème d'argent. Plutôt que de licencier des gens chez eux, ils ont décidé de fermer Ere Informatique."*

Avant cela, des différences de philosophie se faisaient déjà sentir. *"Infogrames cherchait plus à faire une série de jeux de moins grande envergure mais qui sortaient régulièrement, en réutilisant énormément les routines déjà développées ; tandis que nous, on cherchait plus à se laisser aller et à innover. On ne pouvait donc pas vraiment s'entendre. A partir du moment où Infogrames a mis la main sur Ere Informatique, on a commencé à avoir beaucoup de problèmes pour récupérer nos royalties. Disons qu'on ne les récupérait tout simplement pas. Avec Didier Bouchon et Philippe Ulrich, nous avons envoyé un avocat chez Infogrames. Il a fallu en arriver là. Par contre, à partir de 89, nous n'avons jamais rien touché sur les diverses compiles sorties avec nos jeux."*

Dans les derniers moments d'Ere Informatique, sous le label Exxos, Rémi Herbulot développera Purple Saturn Day, un jeu étrange et délirant, des jeux olympiques intergalactiques.

Les embrouilles continuent avec Infogrames, et Philippe Ulrich, Rémi Herbulot et Didier Bouchon commencent à envisager de monter leur propre société.

DE VIRGIN À CRYO

"C'est à cause du CD-Rom auquel nous croyions dur comme fer, qu'on s'est dit qu'il fallait s'associer avec un partenaire plus grand public, qui soit par exemple dans un domaine comme la vidéo ou le disque audio. C'est ainsi qu'on a contacté plusieurs sociétés, dont Virgin France, qui nous a dirigé vers sa branche Virgin Loisirs."

Rémi Herbulot décide d'aller frapper à la porte des États-Unis. *"Je suis allé aux États-Unis voir Martin Alper, le président de Virgin Games, avec nos dernières productions : Captain Blood, Kult, Purple Saturn Day... Essentiellement des trucs science-fiction. J'ai été reçu mais Martin m'a dit que la science-fiction ne marchait pas aux États-Unis. Et c'en est resté là. Quelques semaines après, il a réussi à mettre la main sur la licence de Dune. Du coup, il a pensé à nous pour en faire l'adaptation. Mais il était toujours très sceptique sur l'intérêt commercial de faire Dune. On a donc commencé à travailler là dessus."*

Arrivera alors une période de doute chez Virgin. *"Martin Alper a commencé à se poser des questions, se demandant s'il avait eu raison de nous confier le projet. Et donc, parallèlement, il a demandé à Westwood Studios de faire aussi un jeu sur Dune. Je pense qu'il était persuadé à l'époque qu'on n'arriverait pas à sortir le jeu, donc il voulait assurer le coup. Et ça, ils ne nous l'ont jamais dit ouvertement. On avait beaucoup de mal à faire passer nos idées, Martin Alper nous disait par exemple qu'il était impossible de faire un jeu avec deux composantes, comme nous faisions de la stratégie et de l'aventure pour Dune. D'après lui, il était aussi impossible de mélanger arcade et aventure, et encore moins dans le domaine de la science-fiction. Je me souviens qu'il m'a dit ça juste avant la sortie de Wing Commander... Martin Alper a toujours des certitudes comme ça qu'il vous assène, et qui l'ont amené à faire des erreurs. Il doit encore se mordre les doigts d'avoir rater Tetris en déclarant que Tetris ne marcherait jamais alors qu'on lui avait proposé la licence."*

Rémi Herbulot se consacre donc à la programmation de Dune, avec Didier Bouchon au graphisme et Philippe Ulrich au design. *"Une fois Dune terminé, on a tout de suite démarré le développement de la version CD-Rom sans même attendre le feu vert de Virgin."*

Puis, enfin, le CD-Rom prenait sa place sur le marché. *"Quand Dune CD-Rom est sorti, ce fut l'un des premiers jeux sur ce format puisqu'on l'a fini un petit peu avant 7th Guest. Et ça a quand même bien marché."*

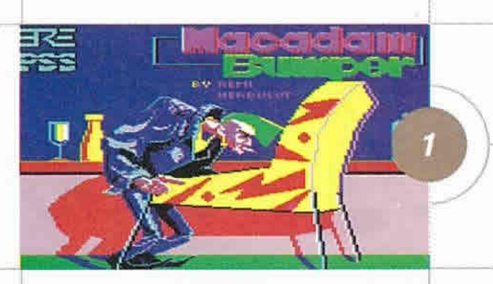
Entre temps, Cryo voyait le jour. *"L'idée qu'on a eue avec Cryo était de monter une force de développement en France, pour produire des jeux qui, ensuite, seraient distribués par des grands éditeurs. Notre but, c'était d'abord de se concentrer sur la réalisation d'un jeu. Je pense qu'historiquement, en France, on a des atouts pour faire des images de meilleure qualité que les Américains ou les Japonais."*

Aujourd'hui, Cryo est devenu son propre éditeur. Le dernier jeu en date réalisé par Rémi Herbulot vient tout juste de sortir. *"Je me suis énormément investi dans Atlantis, personnellement. Il y a mes treize ans d'expérience dans le jeu vidéo là-dedans. C'est vraiment le plus beau jeu auquel j'ai pu participer depuis le début. Le jeu est exactement comme j'aurais souhaité qu'il soit. Une fois qu'on a fait le montage, en jouant, il y a des moment où j'en avais les larmes aux yeux de bonheur. Si Atlantis ne marche pas, j'arrête, parce qu'il y a tout ce que je sais faire, tout ce que j'ai mis ; s'il ne marche pas, ça veut dire que je suis complètement à côté de la plaque, de ce qu'attendent les gens."*

Seb

QUELQUES-UNS DES JEUX MADE IN REMI HERBULOT

1 Macadam Bumper
2 Crafton & Xunk
3 L'ange de Cristal



1



1



2



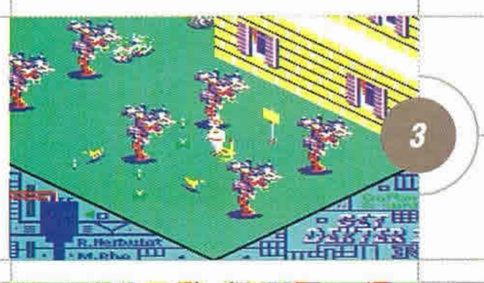
2



2



3



3



3

petites annonces

PC

VENTES PC

Dép. 03 Vds jeux PC LBA2, Dungeon Keeper, Formula One, Conquest Earth, RR, Ecstatica2. Tél. : 04 70 03 19 84.

Dép. 12 Vends jeux PC CD en vf Warcraft 2, Gabriel Knight 2, Megarace 2, Zork Nemesis, Monkey Island 2, Rebel Assault, Sam & Max. Tél. : 05 65 43 32 92 aux HR à Christian.

Dép. 13 Vds Pentium 133 (06/96), 16Mo, DD 850Mo, SVGA 1Mo, écran 14", CDROM 4x, SB16, installé: Win95, War2, Conquer, Red Alert, Quake, Duke, Indy2. Prix: 4500F. Cherche Capitalism vf. Tél. : 04 42 86 21 23, Patrice, le WE.

Dép. 13 Vends lecteur CD-ROM Panasonic LR-562-B XZ à peu servi 200F. Tél. : 04 90 22 04 03 Jean-Yves Auzely, 401 chemin des airs de la dime, 13 300 Salon de Provence.

Dép. 13 Vds soft PC : Pod, Moto Racer, KKND, Comanche 3, Need for Speed 2, Office 97, Publisher 97. Marc Peyron, Res Belle Ombre, Bât. D 391, Bd Romain Rolland, 13 009 Marseille ou e-mail forza007@internetcafe.fr.

Dép. 14 Vds Gabriel Knight 2 : 150F, Destruction Derby : 80F, Woodruff : 80F (sans frais d'expédition). Tél. : 02 31 80 79 63 (demander Jean).

Dép. 14 Vends PC P200+ Multimédia: 32 Mo Ram, 1,2Go DD, 512 Ko cache, carte vidéo 2Mo, carte son W32, CD ROM 10X, HP 100W + caisson basse, écran 15", W95 + logiciels, clavier W95, souris 3B. Tél. :02 31 73 73 36 (HR).

Dép. 25 Vends PC 486 DX2 66 tout VLB, écran 14" NE, Disque Dur 1,7 Go, carte son SB16, CD-ROM + logiciels: 4000F. Disque Dur 540 Mo: 540F. Carte port série 16 550: 100F. Tél. :03 81 95 23 84.

Dép. 27 Compaq Contura portable 4Mo de Ram 60Mo DD 1790F, 486DX266 Ram 16Mo DD 420 SB16 CDROM 4900F souris 3D Cyberman 150F SB16ASP 490F video S3 Trio + 1Mo 300F CM486DX40 + 2Mo Ram 300F + de nombreux jeux CD dès 60F. Tél. 02 32 42 83 94, Emmanuel.

Dép. 27 Vds P188 ASUS 512Ko 16Mo RAM DD 2Go Mystique 14" SB16ASP CD 16x 9000F portable Compaq 386 DD 60Mo 4Mo RAM écran VGA 1700F lecteur 2x 250F 16Mo 550F CM 486DX40 300F CM 486DX266 450F Contactez Emmanuel 32 42 83 94 ap 19h.

Dép. 29 Vends PC166 32Mo + modem 28800bds + CD-ROM 4x + carte réseau + HD 540Mo Western Digital + carte son 16bits ASP + jeux complets et nbx utilitaires. Pour plus de renseignement, tel: 02 98 25 79 35.

Dép. 29 Vends Megarace 60F Rebel Assault 60F et Salle de Gym 60F. 2 logiciels 100F ou 140F les 3. Tél. : 02 98 81 45 02.

Dép. 30 Vds carte son ESS (Maxi Sound 16) 16 bits Sampling à 44Khz entrée micro + audio stéréo (drivers + audio rack). Tél. : 04 66 50 40 15. Prix 250F port compris.

Dép. 30 Vds jeux PC CD : Moto racer, X-WING vs Tie, Dungeon Keeper, Pandemonium... Prix intéressants. Tél. le soir au 04 66 71 19 32.

Dép. 33 Joystick pour simulation (gaz + manche) 550F programmable (20 jeux préprogrammés). Echange jeu PC Rebel Assaut 2 vf contre autre. Contacter Yann au 05 57 96 62 36.

Dép. 35 Vds Diablo vo, Caesar2, C7Berstorm, Lords of Realm2, Albion etc, 150F chaque. Tél. : 02 99 50 99 88 à partir de 18h.

Dép. 37 2x4 Mo EDO 60ns : 300F , vidéo PCI GP-5446 PNP+ soft MPEG 1Mo extensible à 2Mo 200F. P. Provost. Tél. au 02 47 40 32 10 HB.

Dép. 38 Vds carte son Sound Blaster 2 : 200F. Vds Fade to Black 70F. achète Red Alert, Command & Conquer, Guitar Hits 1 et 2 100F max. Tél. : 04 76 08 11 39.

Dép. 38 Vds PC 486 DX2 50, 256Ko cache, 8Mo RAM, DD 250Mo, lecteur CD 2x, Écran 14" SVGA, carte vidéo OAK OTI-87, lecteur 3"1/2 et 5"1/4, carte son 100% comp. SB, grand boîtier + nbx jeux. Tél. à Sylvain à 8h au 04 76 08 23 73.

Dép. 38 Vends CD-ROM PC jeux neufs et anciens entre 150 et 250F : Quake, Tomb Raider, NFS2, Moto Racer, Alerte Rouge... Tél. : Michel au 04 76 71 98 18.

Dép. 38 Vends jeux CD-ROM PC et utilitaires: Formula One, Moto Racer, X-Wing vs tie, Redneck Rampage, Dungeon Keeper, LBA2 etc... 4 jeux psx. Tél. : 04 76 84 07 35.

Dép. 39 Vends Spycraft vf 140F, Lighthouse vf 140F, Dictionnaire Hachette Multimédia 200F et lot avec Dune, P. of Ice, Lost Eden, Killing Moon, Tilt, shareware Warcraft2, CD démos seulement 200F. Tél. 03 84 47 52 48 à Emeric.

Dép. 42 Vds CD origin 30F pièce: X-Com, Aces Over Europe, International Tennis-Open. A 50F: Settlers ou 100F le tout!!! Achète Heroes II, Settlers II, Red Alert ou Data Warcraft II. Tél. : 04 77 33 05 98.

Dép. 42 Vds jeux P.C. CD-Rom KKND, Lords of Realm 2, NBA 96, de 50 à 180F etc. Bourrat Jean Michel, au Bourg, 42 360 Montchal. Tél. : 04 77 28 74 36.

Dép. 44 Vds HP 2x80 watts : 100F, 150 disquettes HD 1,44Mo : 150F, vds ou ach nbx jeux et utilitaires récents sur PC CD (sur Nantes uniquement).Tél. : 02 40 84 09 45.

Dép. 49 Vends manette Microsoft Sidewinder 3D Pro neuve 300F. Tél. : 02 41 36 24 19.

Dép. 52 Vds pour PC carte Sound Blaster Pro avec kit midi 200F et carte vidéo Cirus Logic CL5428 VLB 150F. Hervé Fuchs, tel: 03 25 56 43 62.

Dép. 54 Vends ou échange jeux PC faire offre à Eric au 03 83 83 13 52- Pod/ Moto Racer/ Tie vs X-Wing/ Interstate76/ Outlaws/ Theme Hospital/ Pyramides...

Dép.55 Vends Streamer Conner 850Mo + 12 cartouches: 1800F. Mr Prunneaux Alexis, 21 rue des Meix, 55 000 Silmont.

Dép. 55 Vends Warcraft 2: 140F, les Chevaliers de Baphomet 190F, Caesar2 120F, Warwind 230F. Tél. : 03 29 78 41 84 à Pierre de 18h à 20h.

Dép. 57 Sound Blaster AWE 32 PNP: 650F; HD SCSI 1,1Go + tiroir SCSI + contrôleur SCSI: 1800F; SIMM 8Mo EDO: 200F /1. Echange logiciels PC. Schloupt Christophe, 8 rue des Capucines, 57 530 Courcelles sur Nied.

Dép. 59 Vds Police Quest Swat, Theme Hospital, Lord of the Realm II, carte vidéo, Tseng Labs4000, Miro 12 PD, carte mère Pentium 437FX (P75 à P200). Tél. : 03 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends mise à jour Windows 95 version CD dans boîte comme neuve prix très intéressant. Vds scanner Logitec Scanman Color Pro 24 bits true color dans boîte complète. Tél. :03 27 39 27 à Sébastien.

Dép. 59 Vds SVGA S3 Virge 3D 4Mo EDO (40 ns) + MPEG Soft: 700F port compris CM DFI 430vx 512Ko PB (6ns) 6x86 120+ à 166+ AMD K5 P75 à P200 MMX: 830F port compris Corrente Fabien Tél. : 03 27 60 04 94.

Dép. 59 Creature Shock Corridor 7 Stunt Island 50F carte graphique PCI 64 bits 4Mo 350F. Tél. :03 27 48 56 67, Patrick.

Dép. 59 Vends Matrox Mystique complète 2Mo 700F, imprimante Citizen 1200 300F, Alerte Rouge + Data- Flying Corps 300 et 200F- Philippe Sion, 57 verte rue, 59 310 Mouchin. Tél. : 03 20 79 73 01 entre 18 et 20 heures.

Dép. 59 Vends jeux origx: Chevaliers de Baphomet: 160F, Alien Comic Book: 200F, GP Manager: 100F, Guilty: 50F, King Quest 7: 50F, Flight Sim (win95): 250F, Gabriel Knight: 50F (port compris). Tél. à Yannick au 03 20 94 43 42.

Dép. 59 Creature Shock, Corridor 7, Stunt Island 50F, carte vidéo PCI 64 bits 4Mo 350F. Patrick, Tél. : 03 27 48 56 67.

Dép. 59 Vds Theme Hospital, Lord of the Realm2, Comanche3, carte mère P75- P200, ATI Expression + 3D PC2TV, Jagged Alliance. Tél. : 03 20 37 31 51.

Dép. 60 Vends PC CD: Privateer2, Waterloo, Theme Hospital: 200F, Synd. Wars, Tomb Raider: 160F ou échange contre Flying Corps, NHL 97, Mech 2 Mercenaries, Lettysburg, Magic the Gattering. Tél. : 03 44 83 35 62, Fabrice.

Dép. 62 Vends jeux Toonstruck 180F Gabriel Knight 2 150F Ripper 150F Chevaliers de Baphomet 150F et autres plus anciens 60 à 80F port compris. Tél. : 03 21 95 77 79.

Dép. 62 Vds 486dx4100, 16Mo de Ram EDO, DD 1,6Go, CD-ROM x8, écran 14" SVGA, Carte vidéo Miro S3, carte Sound Blaster, enceintes, clavier, souris: 5000F. Imprimante EHP5006 1100F modem/ fax 28 800 Bps 500F. Tél. : 03 21 48 80 94, Jean-Philippe.

Dép. 62 Jeux CD: Time Commando: 160F, Longbow: 160F, Gabriel Knight 2 vf: 140F. Tél. : 03 21 82 81 83, Gaëtan.

Dép. 62 Vends carte mère + pentium 75 : 500F et carte vidéo 1Mo Cirrius Logic exp 2Mo : 200F, CD-ROM x4 Creative : 300F. Demander Guillaume au 03 21 59 82 12.

Dép. 62 Vds jx 220 Theme Hospital, vds 150 Nascar2, F22Light2, Touché coulé, vds 100F Caesar2, EF2000, Conquest of the New World, vds 500F carte Mystic Matrox 2Mo. Tél. : 03 21 28 53 17. Vds Orion Burger 120F.

Dép. 64 Vds PC CD originaux les Chevaliers de Baphomet, Tilt, Dragon Lors, 150F l'un et d'autre jeux. Warret Nicolas, 1 av de Monein, 64 150 Mourenx.

Dép. 64 Vends 8 barrettes de 4Mo de RAM 30 pins : 200F pièce. Tél. : 06 03 07 86 66 (portable).

Dép. 65 Vends carte mère Pentium (75 à 200), chipset Intel Triton, 256Ko cache, ts contrôleurs intégrés, évolutive, 3slots PCI Bus Master, 4 slots ISA, supporte 4 Ddurs, ventilo offert. Cédé 380F cause achat K6. Tél. : 05 62 92 86 53 ap 6h.

Dép. 67 Vds jeux originaux PC CD : EF2000 100F, A4Networks 100F, Transport Tycoon 50F, Colonization 50F. Cherche acheteur uniquement dans la région. Tél. à Julien après 18h au 03 88 50 18 13.

Dép. 67 Vends jeux originaux PC CD en vf : la cité des Enfants Perdus 180F, Pandora Directive 200F. Frais de port inclus. Tél. : 03 88 86 41 62.

Dép. 69 Vds PC CD originaux : Outlaws 150F, Private Eye 150F, Fantasy General 100F, carte graphique Matrox 2Mo VLB 200F, carte SCSI/VLB 200F. Cherche SB AWE 32 400F maxi et HD 1Go 500F maxi. Tél. Olivier 04 78 59 17 40.

Dép. 69 Vends de nombreux jeux PC CD et disquettes à partir de 50F jusqu'à 200F. Un exemple? Warcraft 2: 100F, Discworld: 100F... Téléphonez- moi au 04 78 72 14 27 (soir) et demandez Thierry. A bientôt!!!

Dép. 69 Vends Pentium 100 PBells, 8Mo de Ram, DD 1,01 Go, Carte vidéo Cirrus, modem intégré, téléphone- répondeur, CD-ROM 4x, écran 15" + 40 CD démos et jeux complets. 8000F à débattre. Tél. : 04 78 51 94 38, Remy.

Dép. 72 Vds jeux PC CD-ROM Warcraft2, Quake, Duke 3D + nombreux utilitaires. Liste sur demande. Le Vaou Stephane, 89 Bd Emile Zola, 72 000 Le Mans.

Dép. 75 Vds modem USR 33600bps complet: logiciels + câbles, cadeau: conv. 9/15 broches + 2 ouvrages Internet: 650 à 700F ou échange contre jeux. Demandez Wang aprés 20h30, 7j/7 au 01 40 37 49 03 ou 119 rue de Flndres, 75 019 Paris.

Dép. 75 Vds carte mère + 486 DX2 80 + 8Mo RAM + carte graphique Kelvin + disque dur 428Mo + lecteur CD 4x + Myst + Wing Commander3 + The Best Within etc... 2000F. Tél. : 01 40 21 00 92 le soir.

Dép. 75 Vends jeux: C&C 1, Opération Survie, red Alert, Creatures, Zed, Steel Panthers, LBA, Settlers 2, Return Fire, Duke Nukem 3D, Woods Ruff, Virtual Vixens, Syndicate Wars. Tél. : 01 42 08 14 17 aprés 18h. Miniprix!

Dép. 75 Unité centrale 486dx33, Zif7, DD 250Mo, 16 Ram, Sony x2 CDRom, carte vidéo 5426 Cirrus 1Mo, 128 Ko de cache, sous garantie 18 mois, 4 connect ISA, 3 VLB, Win95 licence, carte son comp. SB16. jfmayadoux@hotmail.com/46-86-51-11 Jeff.

Dép.75 Vends Cyrix 6x86 166+ quasi neuf à 400F. Tél. : 01 43 07 32 62 demander Frédéric.

Dép. 75 Vends jeux PC, CD-ROM La citée des enfants perdus 200F, Moto Racer, Slipstrean 5000 100F, Alim 12v 500grammes. Tél. : 43 31 06 29.

Dép. 75 Vends nombreux jeux PC: Diablo, Formula One, X-Wing vs Tie-Fighter, Moto Racer, Versaille, Alerte Rouge... A partir de 150F. Demander Alex au 01 42 45 67 24 le soir.

Dép. 75 Vends PC Pentium 150Mhz, 16Mo, 256Ko, Matrox Mystique, HD1, 1Go, écran 14", CD-ROM 6x vitesse, Sound Blaster 16 PNP, logiciels: Windows 95, Office Pro, Photoshop 4.0, + tonne de jeux. Prix: 5000F. Tél. : 01 47 05 16 64.

Dép. 75 Vds carte mère Asus T2P4, 512Ko de cache + CPU Cyrix P166+ et 32 (2x16) Mo de Ram EDO. Garantie valable encore 2 mois. Prix: 2200F. Tél. : 01 45 41 67 22 aprés 18h.

Dép. 75 SBPro : 200F. Lecteur CD ROM x4 : 200F. CPU d'Intel 120 : 500F. Moniteur Targa Multisynchrone 15 + cache Écran Polaroid minéral valeur 3700F vendu 1300F. Diamond Stealth video968 WRAM 2Mo 3240/3400 : 700F. Tél. : 01 40 43 00 42.

Dép. 75 Vends jeux PC CD-ROM : Diablo, Red Alert, Larry 7, Encarta, Office97. Tél. le soir à Alex au 01 42 45 67 24.

Dép. 77 Vds Pentium 200, 16Mo, CDx10, SB, HP, DD 2,5Go, écran 15" : 8990F ; vds 486 DX 50, DD 85Mo + 50Mo, Écran 14", 8Mo : 1990F ; vds 486 DLC 40, 16Mo, DD 40Mo + 80Mo, Écran 14" : 1990F. Tél. : 01 64 05 21 55.

Dép. 77 Vends 486 DX4 100, 8Mo, DD 270Mo, CD 2x, SB 16, écran 14" SVGA, Joystick, souris, HP... 4500F. Tél. : 01 64 34 05 48.

Dép. 77 Vends Hewlett-Packard 486dx250 DD: 170Mo, Ram 8Mo, CD-ROM 2x, Carte SB16, écran 15", nombreux jeux et logiciels. Prix: 3500F. Tél. : 01 64 09 53 07.

Dép. 77 Vends jeux CD-ROM originaux: destruction Derby 2, Mechwarriors 2, Scorched Planet, etc...Prix: 80F. Epson Stylus 800 Prix: 1000F. Tél. : 01 64 40 21 73.

Dép. 77 Volant + pédalier Madcatz encore sous garantie. Prudhomme Jérome, Tél: 01 60 03 90 08.

Dép. 78 Vends Maxi TV vidéo : capture + tuner TV : 500F. Achète CPU Pentium 166, 200. Vends CPU Cyrix 166 : 500f. Tél. Adrien 01 39 15 90 84.

Dép. 78 Vends jeux PC : Close Combat 150F, Nascar1 100F ou échange contre Warcraft 2 ou EF2000. Tél. : 01 39 52 84 84 à Axel.

Dép. 78 Vends CD-ROM 6x SCSI 700F, DAT SCSI 2/8Go 3500F, imprimante Canon BJC-600 1000F, Pentium 120 Mhz 600F et 1 barrette 8Mo 200. Tél. : 01 30 23 03 97 à Pascal tard le soir (18:45) ou laisser message sur le répondeur.

ACHATS PC

Dép. 01 Achète jeux et utils sur PC CD. Bruno Forget, route de Jasseron, 01 250 Ceyzeriat.

Dép. 13 Achète STB Lightspeed 128 faire offre sympa. Vends Red Alert, Fifa97, Warcraft2, Spycraft, Diablo, Sonic, Sim City collection tous vf et 150F chacun. Tél. à Julien au 04 90 42 11 70 après 18h.

Dép. 22 Achète jeux et utilitaires PC CD. Écrire à David Cherel, 14 rue Fardel, 22 120 Pommeret.

Dép. 30 Cherche jeux PC, CD-ROM pas cher. Ecrire à Virginie Ziesman, 4 rue de Feltre, 30 200 Bagnols sur Ceze.

Dép. 51 Ach matos PC, vds jx Disks et cherche échange. Tél. à Stephane au 03 26 40 52 63.

Dép. 59 Achète: Down in the Dump, Alert Rouge, Phantasmagoria. Vends: LBA, Lands of Lore, Destruction Derby. Tél. à: Benoît au 20 79 64 29, que le dimanche. Pseudo: Benm.

Dép. 59 Achète Runtime Access 2.0 et CD de jeux. Envoyez vos propositions chez Philippe Bauchart, Appt 131, Residence Agathe, 59 777 Euralille.

Dép. 60 Achète disques durs inférieurs à 500Mo. Tél. : 03 44 83 11 21.

Dép. 61 Achète jeux Diablo sur PC CD à moins de 150F. Tél. à Eric au 05 61 74 53 85 après 5h le mercredi et le vendredi. Ne pas téléphoner le WE.

Dép. 69 Rech. CPU P133 ou sup. Ach. Jeux PC CD-ROM récents envoyer liste à Dominique Pierre, 1 Ch. Des Ondines, 69 290 Grezieu -la- Varenne.

Dép. 69 Achète CD-ROM PC : jeux et utilitaires. Envoyer liste avec prix à Ludovic Chirol, 124 rue Abbe- Donnet, 69 400 Villefranche.

Dép. 76 Achète jeux et utilitaires sur PC CD. Envoyer liste à Thoa Jean- Paul, 8 rue des Violettes, 76 350 Oissel.

petites annonces

Dép. 76 Ach PC complet 186 286, ach. pièce détachée carte mère, CPU, Ram et tout autre composant. Cherche moniteur H.S. Vds carte TV Hifi. Ach ampli et enceintes. Softs: cherche éducatifs. Appelez Philippe (20H) au 02 35 74 19 29.

Dép. 80 Achète "Internet Interdit" n°1 à très bon prix. Faire offre au 03 22 92 97 54, en semaine aprés 19h (demander Vincent).

Dép. 81 Achète jeux utilitaires à prix raisonnable. Envoyer liste + tarif à : Mellet Etienne 4 Bd De Lattre de Tassigny, 81 100 Castres. Tél. : 05 63 35 04 34. Fax: même n°.

Dép. 83 Cherche Disque Dur entre 500 et 800Mo à petit prix. Tél.: 04 94 50 61 48.

Dép. 88 Achète jeux PC CD, recherche nouveautés. Cosnuau Raymond, 11 rue du Cheval Blanc, 88 700 Rambervillers.

CONTACTS PC

Dép. 27 Recherche personne sachant programmer en C, C++ ou assembleur afin de créer un jeu. Tél. :02 32 35 81 23 le soir vers 18h ou écrire à Julien Delange, 10A rue de Vitot, 27 110 le Neubourg.

Dép. 29 Echange Syndicate Wars contre Settlers 2 ou MDK... Echange Iznogoud contre Rayman. Tél. : 02 98 89 77 25, Bernard Aymenic aprés 17h les jours d'école. guybrushm@infonie.fr.

Dép. 33 Echange scanner à plat A4 Color Primax avec cordon + logiciels, neuf contre HD 1,3Go. Echange aussi imprimante Citizen 120D contre 2 barettes 4Mo (32bits). Tél. : 05 56 51 99 01.

Dép. 44 Help! Je recherche un vieux jeu sur disquette: Covert Action. C'est un jeu d'espionnage qui doit dater de 1987. Si vous l'avez écrivez moi. Lemoaz Christophe, 3 Avenue du Cheminet, 44 120 Vertou. Merci d'avance.

Dép. 57 Echange jeux et utilitaires PC CD. Région Est de préférence. Viriot Fred, 9 rue du Charrau, 57 140 Norroy-le-Veneur.

Dép. 75 Recherche heureux possesseur de Gunship 2000 + extension pour compléter manuel détruit. Tél. :01 47 07 11 69, Jean-Jacques les aprés-midi sauf mercredi.

Dép. 75 Etudiant donne cours d'informatique pour débutant (Dos, Windows, HTML, Internet) sur Paris uniquement, pour 100F/heure. Tél. : 01 45 25 85 74 demander Dylan.

Dép. 88 Cherche contact sur PC 3'1/2, CD-ROM et modem. Vds CD-ROM originaux échange possible. Contacter Richardot Pierre, 1 pl. des 111 Volontaires, 88 340 Val d'Ajol.

Dép. 02 Echange ou vends jeux PC CD-ROM + vds imprimante à aiguilles avec cartouches + carte graph. IGA1682 1Mo. Tél. : 03 23 51 02 00.

Dép. 13 Ch. Pers pouvant m'expliquer comment faire les niveaux de gris sur HP48GX. achète carte 128Ko ou plus pas cher. Tél. : 04 42 54 10 33. Vds HP560C (imprimante coul.) : 1200F.

Dép. 69 Recherche joueurs Duke3D, War2, KKND, Quake, Death Rally... Pour jouer en réseau sur Villefranche s/s et ses alentours. Contactez Raphaël au 04 74 60 32 77.

Dép. 91 Cherche pers programmeur/ assembleur pour projet (scénariste bienvenue) demo de jeu type Tomb Raider ou aventure (Fantasy ou SF) doué en dessin bienvenue aussi. motivé appeler soir Julien : 01 69 00 43 97.

Dép. 94 Cherche Ultima Underworld 1 et 2 en vf intégrale. Egalement nouveautés à petit prix... Tél. : 01 48 93 88 63.

JOBS

Dép. 26 Nicolas Ayme et Guillaume Rocheron du label Magic Fingers rech. Un musicien pour une pub en img. De synth. pour Imagina98 sur PC. But : se faire connaître et pour la passion. Tél. : 02 47 50 27 86 ou 04 75 43 38 73.

Dép. 75 i lab. recherche:
Développeurs Visual C++, MFC, DirectX avec trés bonne connaissance de l'environnement Windows95.
Intégrateurs MMEDIA maîtrisant parfaitement le Lingo (OOP, Xtras), expérience programmeur souhaitée.
Tél. : 01 48 59 84 43.

Dép. 75 i lab. recherche: un designer/scénariste expérimenté avec une trés bonne capacité de rédaction ainsi que des graphistes papier tout technique, 2D (Photoshop, Painter, etc.) et 3D (3D Studio 4 ou Max) avec minimum 1 an d'expérience.

AUTRES

CONTACTS

Dép. 30 Cherche contacts d'échange pour des jeux 64 bits. Bonnes offres ETB. E. Ecrire à Vacher Renaud, 149 Chemins des Cigales, 30 140 Boisset Gausac. Merci.

JOBS

Dép. 13 Sté de service recrute télévendeur h/f, techniciens hot line h/f, connaissance de l'univers Jeux sur CD-ROM, PlayStation. Aisance téléphonique, maîtrise de l'environnement PC. Postes basés sur Aix les Milles (13), à pourvoir à temps partiel (jours, soirées) Contacter Fabien au 04 42 16 52 92 de 8h à 10h et le samedi de 15h à 20h.

VENTES

Dép. 13 Vends sur Mac, jeux : Propinball, Guignols 1 etc de 100 à 250F, utilitaires : After Dark, Ramdoubler,Mactools, Sam etc de 100 à 300F. Liste sur demande. Thierry au 04 91 98 28 51 après 20h.

Dép. 38 Vds jeux et logiciels pour Mac (Scenery, Daedalus, Guignols, Sim City 2000...) de 80 à 280F. Tél. le soir au 04 76 53 88 30.

Dép. 69 Collectionneur achète vieilles consoles dejeux (Vectrex, Videopac, Pong, etc...). Tél. : 04 78 00 76 65 aprés 20h. Nicolas.

Dép. 78 Vds magazines PC & consoles: Joystick, Tilt, PC Fun, Gen 4, Génération PC, Consoles + , Player One, Playmag, ainsi que des livres pour PC, Amiga, Thomson MO5. Tél. : 01 39 51 45 74 après 18h à Frédéric.

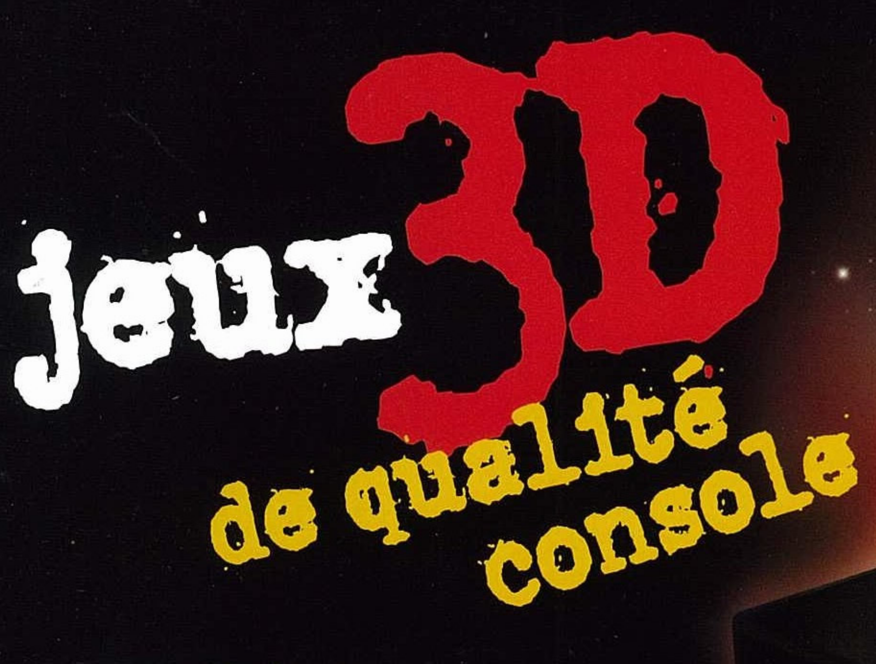
Dép. 95 Vends jeux Mac 150 Hardline, Shivers, 100F, Ultimate Doom, Descent, 50F, Theme Park et Kyrandia disquettes, King's Quest IV, 4Mo RAM pour LC Perf 100F. Tél. Florent au 01 39 59 54 61.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 84 STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ 3DO ☐ CDI ☐ AUTRES



MATROX MYSTIQUE

NOUVEAU PRIX

Vous cherchez à doper la vitesse de vos jeux 3D... Mais vous exigez aussi les meilleures performances pour vos applications Windows et vidéo. Une seule réponse : le célèbre accélérateur graphique Matrox Mystique, désormais disponible au prix imbattable de 1.290 francs TTC version 4 Mo.

Au coeur de la carte Matrox Mystique, vous trouvez le meilleur de la technologie : une puissante mémoire SGRAM désormais extensible à 8 Mo, la puce graphique MGA 64 bits et la fonction de bus mastering. De plus, en affichant vos jeux à plus de 30 images par seconde, avec des textures et des rendus de couleurs d'une richesse exceptionnelle, la carte Matrox Mystique vous immerge dans un monde ludique 3D d'un réalisme envoûtant! Vos titres 3D, vos jeux sous DOS, vos applications Windows et vos vidéos crèvent l'écran à des vitesses vertigineuses.

Mais ce n'est pas tout! Avec la nouvelle carte fille Rainbow Runner Studio pour Matrox Mystique, jouez aux jeux PC sur votre télévision, créez et montez vos vidéos familiales sur PC, capturez ou envoyez vos images sur Internet, et découvrez un nouvel univers de vidéo numérique qui dépassera votre imagination.

Avec 200 prix internationaux et 20 années d'expérience technologique au service de Compaq, Dell, Hewlett Packard et IBM, Matrox vous garantit la solution graphique la plus innovante, la plus conviviale et la plus fiable. Pour doper votre PC et le préparer au 21e siècle, exigez Matrox!

Destruction Derby™ 2



Mech Warrior™ 2



Scorched Planet™



Nouveau! Mémoire extensible à 8 Mo

Logiciels inclus gratuitement*
(version sous emballage Matrox Mystique seulement)



PSYGNOSIS



ACTIVISION



CRITERION



MPEG PLAYER



http://www.matrox.com/mga

200 PRIX INTERNATIONAUX matrox

* Jeux 3D pour Windows 95

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex
Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08,
COMPUSERVE; GOMATFR, GOMATROX, Au Québec, appelez: (514) 969-6330



JEDI KNIGHT

DARK FORCES II

